N. 1590

Walt Disney

LIRE 1200

# TOPOLINO

## FRANCOBOLLI IN REGALO

## *GRATTA E VINCI CON IL SISTEMONE*

ARNOLDO MONDADORI EDITORE • SPED. ABB. GR. 2/70 • SETTIMANALE • 18 MAGGIO 1986 • CON I.P.

# MONTALA A PELO!

Atala BMX per inventarti e vivere le emozioni del rodeo. Per uscire dalle piste battute, per tracciare nuovi sentieri negli spazi liberi. Con la tua grinta, la tua abilità, la tua forza. Atala BMX costruita per resistere, per uscire dalle situazioni difficili, per aiutarti a vincere. Bici MX mod. 4 se vuoi il meglio: particolari in lega leggera, telaio rinforzato ed interamente cromato, cerchi in lega leggera anodizzati e tante altre soluzioni originali. Bici MX 16" RR se sei un giovane puledro alla tua prima avventura; e ancora tanti altri splendidi modelli.

Atala Bici MX, una compagna sicura per ragazzi veri.

**Atala**

**per domare sentieri selvaggi**

Bici MX

Desidero ricevere il catalogo Atala Bici MX

Nome

Via

Città (cap)

Provincia

da spedire a:
Off. Mecc. C. Rizzato & C. S.p.A.
Via Venezia 29 - C.P. 988
35100 PADOVA

# SOMMARIO

## STORIE



## RUBRICHE



## SPECIAL



**DIRETTORE RESPONSABILE:** Gaudenzio Capelli
**VICE DIRETTORE:** Elisa Penna
**REDAZIONE:** Massimo Marconi (caposervizio responsabile sceneggiature), Giacomo Rosella (caposervizio), Franco Fossati, Massimo A. Rossi, Marco Ruggiero, Giosi Sacchini, Carla Tanara, Elena Terzaghi.
**REDAZIONE GRAFICA:** Umberto V. Ziveri (caposervizio), Roberto Campagna, Franco Lostaffa, Roberto Ticozzi, Patrizia Zardo.
**REDAZIONE ARTISTICA:** Marco Rota (caposervizio), Adriano Baggi, Roberto Marini, Giuseppe Uglietti.
**SEGRETERIA DI REDAZIONE:** Giovanna Gorla, Alessandra Mati.

**Hanno collaborato a Topolino n. 1590**
**Sceneggiature:** Franco Payne e Fabio Michelini. **Disegni:** Maurizio Amendola e Sergio Asteriti.
Marino Bartoletti, Enzo Bearzot, Federico Fiecconi, Daniela Lucchini, Enza Quinto, Mario Rovelli, Studio Metropolis, Antonio Tavarozzi.



**ARNOLDO MONDADORI EDITORE**
S.p.A. 20090 Segrate, Milano
**DIREZIONE PERIODICI PER RAGAZZI** - Tel. 75421
**ABBONAMENTI TOPOLINO** - Tel. 7530643
**SEZ. COLLEZIONISTI** - Tel. 75422661
**CORRISPONDENZA** - Casella postale 1833, 20101 Milano - Telegrammi e telex 320457 MONDMI I

# ZIO PAPERONE E LE CASE A INCASTRO

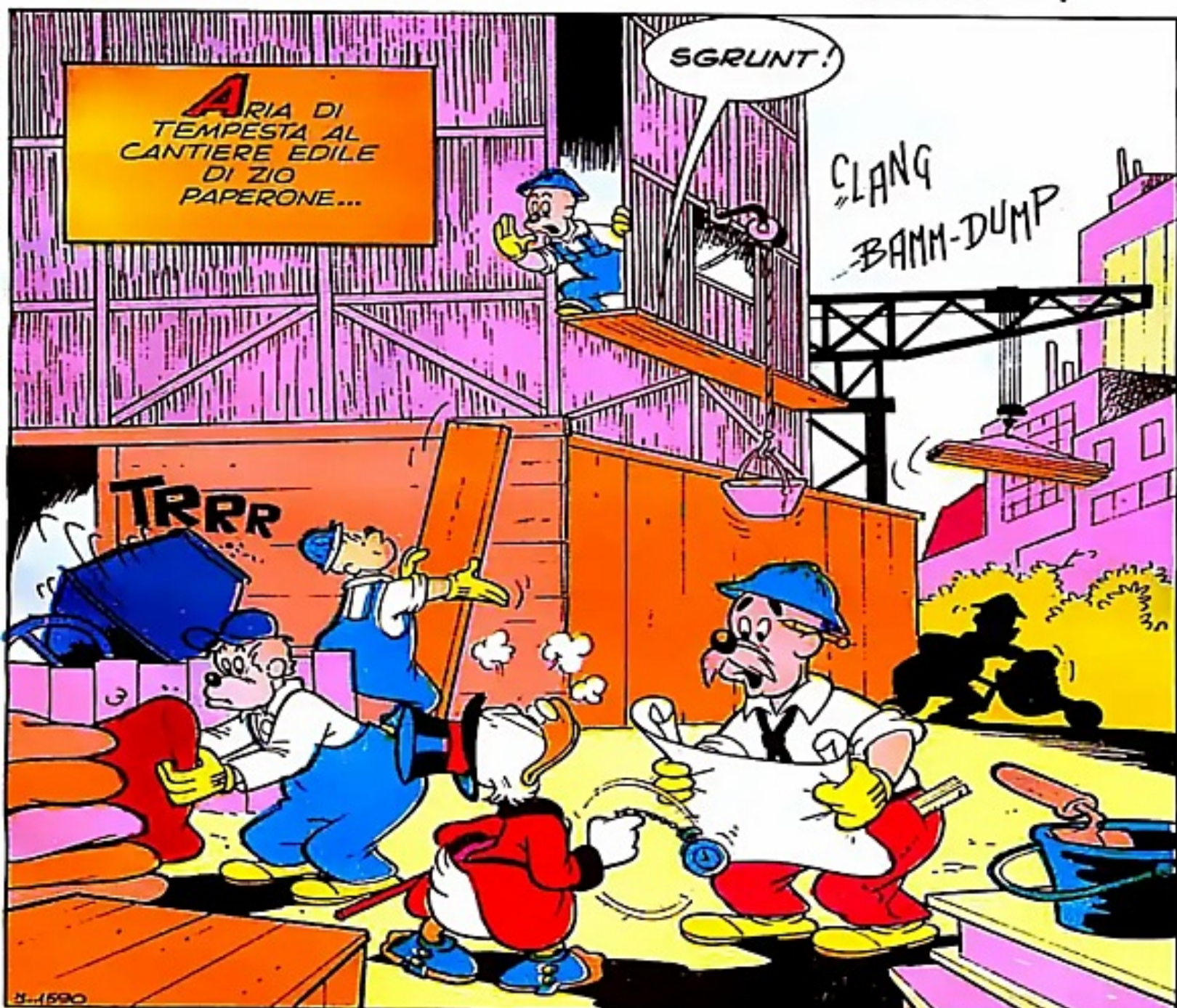
WALT DISNEY

ARIA DI TEMPESTA AL CANTIERE EDILE DI ZIO PAPERONE...

SGRUNT!

CLANG

BAMM-DUMP

TRRR

SI VA PER LE LUNGHE, EH?

SIETE DELLE LUMACHE! IMPIEGATE TROPPO TEMPO PER FARE UNA CASA!

BE', SAPETE... I TEMPI TECNICI SONO...

SONO SCUSE! SCUSE BELLE E BUONE PER MASCHERARE LA VOSTRA INDOLENZA!
ULP!

AVANTI DI QUESTO PASSO, CI VORRANNO SECOLI PER FINIRE LA COSTRUZIONE!

SE CONTO IL COSTO DELLE ORE DI LAVORO... IL MANCATO GUADAGNO E...
TI-TIK
TAK

BAH! MEGLIO LASCIAR PERDERE! PREFERISCO NON SAPERE!

CERTO CHE, SE CI FOSSE UN SISTEMA PIU' RAPIDO...
PURTROP. PO, NON C'È!

PFUI! SIETE TROPPO PESSIMISTA! PENSATE AD ACCELERARE, PIUTTOSTO!
FAREMO IL POSSIBILE!

SI FA PRESTO A PARLARE! TRA IL DIRE...

...E IL RISPARMIARE, C'È DI MEZZO IL MARE!
TOMMY

VELOCITÀ... BASSO COSTO...

...PRATICITÀ... UHM...

?
ECCO FATTO!
ABBIAMO IMPIEGATO POCHISSIMO!

EHILÀ, ZIONE! CHE FAI, LI'?

AMMIRO LE VOSTRE DOTI INGEGNERISTICHE, NIPOTI!
EH! EH!

VIENI AD AMMIRARLE **PIU' DA VICINO,** ALLORA!
CON PIACERE!

IL MERITO E' SOPRATTUTTO DI QUESTI MATTONCINI!
MA LA *FANTASIA* E' TUTTA VOSTRA!

OH, SI'! QUESTO GIOCO E' MOLTO **CREATIVO**!
PERMETTE DI COSTRUIRE CIO' CHE SI VUOLE!

E IN CASO DI ERRORE, SI RICOMINCIA DA CAPO!
TLAC

CON I *MATTONCINI A INCASTRO*, TUTTI POSSONO TRASFORMARSI IN COSTRUTTORI EDILI!

UN *GIOCO*, EH? UHM ...

MA CERTO! BASTEREBBE... EH! EH!

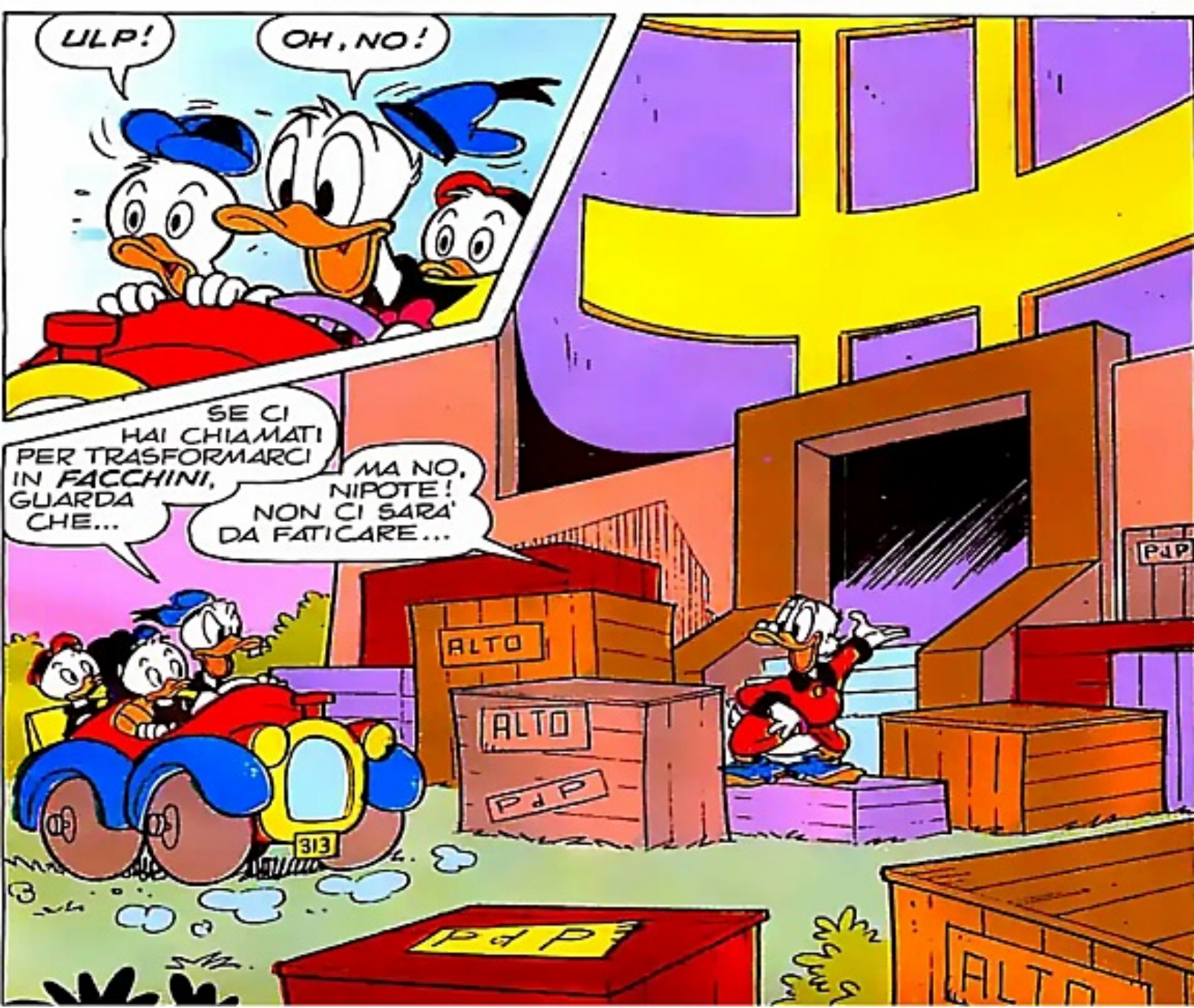
MI AVETE DATO UNA GRANDE IDEA, NIPOTI!
UH?

SI PUÒ SAPERE COSA...
SÌ! SAPPI CHE DOVETE TENERVI PRONTI PER UN ESPERIMENTO!

LA CONVOCAZIONE ARRIVERA' QUANTO PRIMA!

SGRUNT! SE GLI AVETE SUGGERITO QUALCOSA DI NEFANDO, FARETE I CONTI CON ME!

ULP!

OH, NO!

SE CI HAI CHIAMATI PER TRASFORMARCI IN *FACCHINI*, GUARDA CHE...

MA NO, NIPOTE! NON CI SARÀ DA FATICARE...

ALTO

ALTO

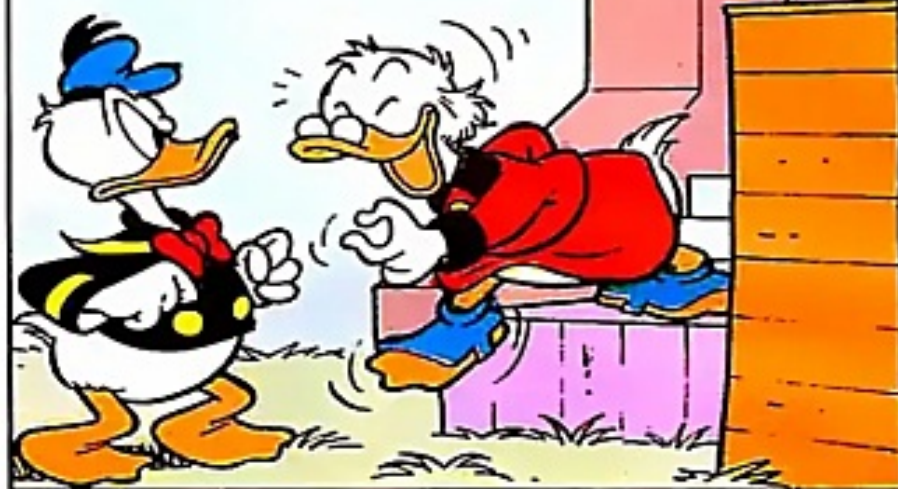
PdP

PdP

PdP

ALTO

...MA SOLO DA DIVERTIRSI...

... E GUADAGNARE! EH! EH!

CHI PENSATE CHE CONIUGHERÀ QUEST'ULTIMO VERBO?

FORZA! DATEMI UNA MANO!
BONK

PREPARATEVI A UNA GRANDE SORPRESA!

ALLORA, CHE NE DITE?
FANTASTICO! ***MAXI MATTONCINI*** PER UN "FA' E DISFA" GIGANTE!

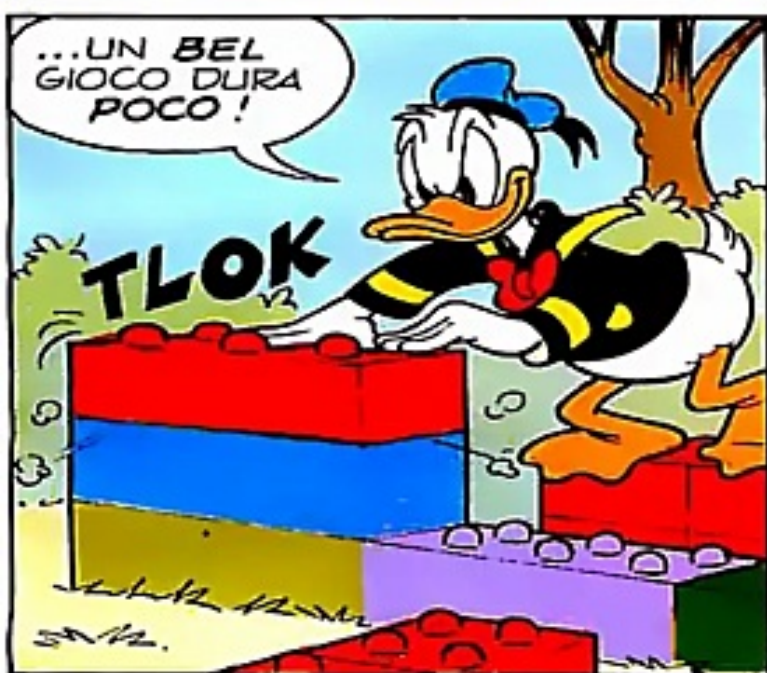
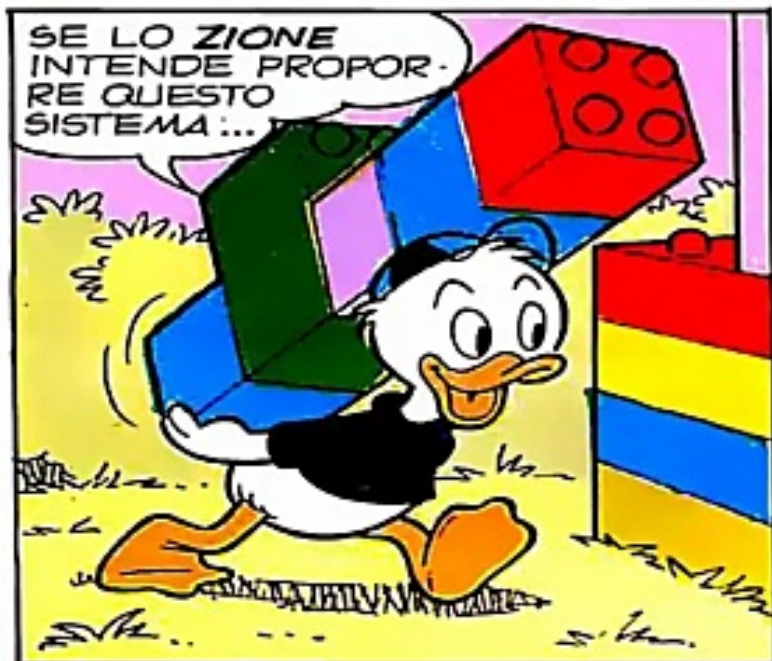
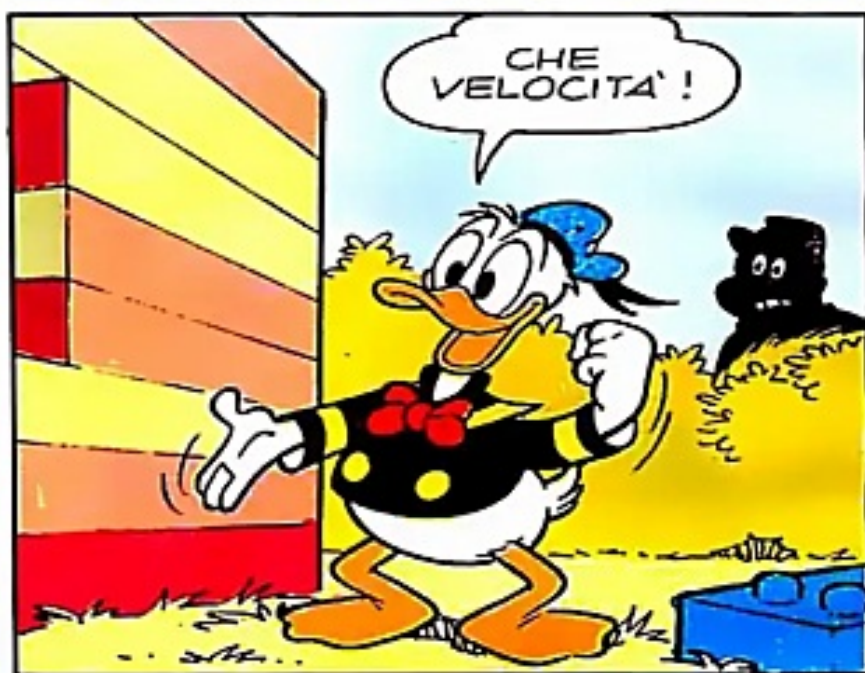
IO CRONOMETRERO' IL TEMPO IMPIEGATO!

POSSIAMO COSTRUIRE CIO' CHE VOGLIAMO?

CERTO! LASCIO A VOI LA SCELTA!

A ME INTERESSA SOLO VEDERE SE LA COSA FUNZIONA...
TLOK

...E, SOPRATTUTTO, SE E' *RAPIDA*!

TI STRABILIEREMO CON LA NOSTRA VELOCITA'!

DIAMOCI SOTTO, RAGAZZI! COME SI SUOL DIRE...

...UN *BEL* GIOCO DURA *POCO*!
TLOK

NON SEMPRE, ZIO PAPERINO!
TLOK

E' VERO! NON CAPITA TUTTI I GIORNI DI POTER GIOCARE IN *FORMATO SUPER*!

DEVO *AMMETTERE* CHE LA FATICA E' POCA! QUESTI *MATTONCINI* SONO LEGGERISSIMI!

SE IL VECCHIO PAPERO NON S'E' RIMBAMBITO CON L'ETA'...

...STA SICURAMENTE SPERIMENTANDO QUALCHE IDEA DOLLAROSA!

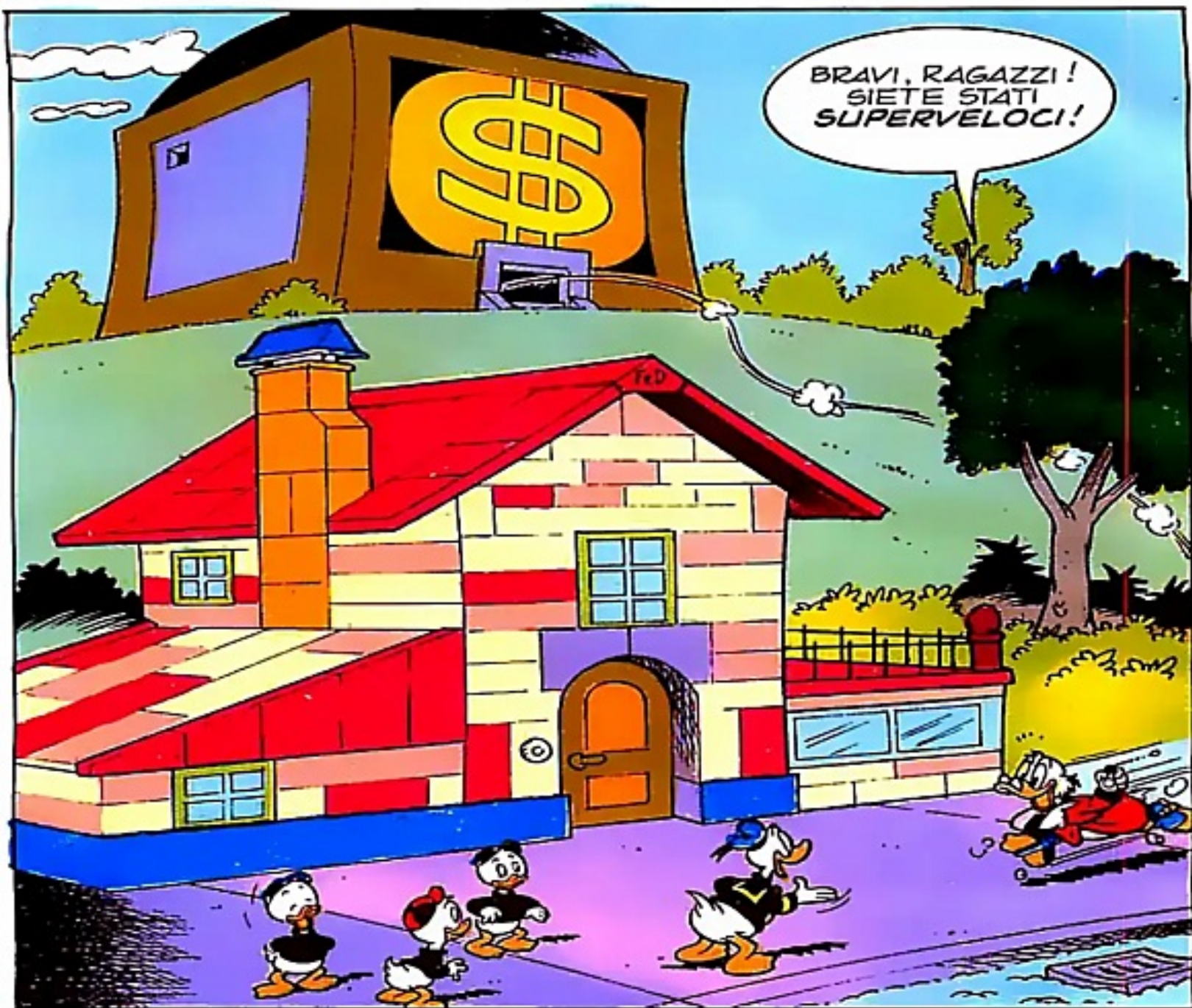
DEVO SAPERNE DI PIU'!

CHE VELOCITA'!

SE LO ZIONE INTENDE PROPORRE QUESTO SISTEMA:...

...PER COSTRUIRE CASE VERE, TROVERA' CLIENTI ENTUSIASTI!

QUALCHE ORA E PARECCHI MATTONCINI DOPO...

BRAVI, RAGAZZI! SIETE STATI *SUPERVELOCI*!

*IN UN CERTO COVO...*

QUALCHE
GIORNO
DOPO...

ALLORA, COME PROCEDONO I LAVORI ?
BE', SAPETE COM' E' ? CHI VA PIANO, VA ...

VA IN ROVINA! LASCIATE PERDERE I PROVERBI...

...E DATE UN' OCCHIATA LA', PIUTTOSTO!

QUELL' EDIFICIO E' COSTRUITO CON IL MIO NUOVO SISTEMA A INCASTRO!

E' STATO INIZIATO STAMATTINA...

... E STASERA SARA' GIA' FINITO !
SVVVVV

OHI ! OHI ! S'ANNUNCIANO TEMPI DURI PER I COSTRUTTORI... TRADIZIONALI !

EHILA', GENTE ! COME PROCEDONO I LAVORI ?

BENISSIMO ! LA VOSTRA E' STATA UN'IDEA MAGNIFICA !
EH ! EH !

CON QUESTO SISTEMA, ANCHE UN BAMBINO POTREBBE COSTRUIRE UNA CASA !

NON "POTREBBE", MAMMA ! PUO' !
CLAK

OTTIMO! OTTIMO!

PORTAMI SU QUELLA FINESTRA!
SUBITO!

LE CASE A INCASTRO SPUNTANO COME FUNGHI!

OOOHHH!

E' BASTATA QUALCHE MODIFICA AL PROGETTO ORIGINALE!
I NOSTRI VICINI MORIRANNO D'INVIDIA!

ECCOMI A CASA! MA... DOV'E' FINITO IL GARAGE?

CIAO, CARO! SE CERCHI IL GARAGE, E' SUL RETRO!

QUI MI SEMBRAVA TROPPO IN VISTA, E COSI'...
CAPISCO!
BROM

POI...
AHI! CHI HA TOLTO LA PORTA!
SBAMP

OH, SCUSA! MI SONO DIMENTICATA DI DIRTI CHE HO SPOSTATO IL SALOTTO!

QUALCHE GIORNO DOPO, IN COMUNE...

UFFICIO COSTRUZIONI B. TUME
E' INAUDITO! SI STA PASSANDO QUALSIASI LIMITE!

DOBBIAMO FARE QUALCOSA, SIGNOR SINDACO!
B. TUME

TUTTI EDIFICANO E NESSUNO HA IL PERMESSO DI COSTRUZIONE!
TRASH

EFFETTIVAMENTE, I PAPEROPOLESI SI SONO FATTI UN PO' PRENDERE LA MANO!
UN PO'?
B. TUME

DITE PURE CHE E' IL TRIONFO DELL'ABUSIVISMO!

E COSÌ, SUI PAPEROPOLESI FIOCCANO LE SORPRESE...

L'INDOMANI, ALLE PRIME LUCI DELL'ALBA...

INTANTO...
LA NOSTRA NUOVA ROULOTTE A INCASTRO E' UNA MERAVIGLIA!
EH! EH!

E I GUAI NON SONO FINITI...
EHI! DOV'E' FINITO LO STUDIO?
OH, CHE SBADATA!

MI SONO DIMENTICATA D'INCA-STRARLO AL RESTO DELLA CASA E IL VENTO L'HA PORTA-TO VIA!

IN UN'AL-TRA CASA A INCASTRO...
ECCO FATTO! UNA BUONA DOCCIA CALDA...

...TOGLIE LO SPORCO E SCIOGLIE LA STANCHEZZA!
UHM...

NON SOLO QUELLA, MAMMA, GUARDA!

EH?
ANCHE IL MURO SI STA SCIOGLIENDO!
FREDDO

AAAH! CHE DISASTRO!

VIENI A VEDERE, CARO!

MATERIALE SCADENTE, EH? QUALCUNO PAGHERA' PER QUESTO!

E CHI?
PAPERONE, NATURALMENTE!

GUARDA! SONO FORTE COME UN SUPER EROE!
SCRICH

OH, NO! LA CASA SI STA SBRICIOLANDO!

DOBBIAMO FARE QUALCOSA!

CERTO, CERTO! IL SIGNOR PAPERONE E' MOMENTANEAMENTE ASSENTE, MA PAGHERÀ TUTTI I DANNI!

IN QUEL MOMENTO...

E BRAVO IL NOSTRO PAPERONE! IL VOSTRO MATERIALE E' ULTRA SCADENTE!
IO... BE'... FORSE HO UN PO' ECCEDUTO IN ECONOMIE E...
B.TUME

PENSAVO D'AVER AVUTO UNA IDEA GRANDIOSA! INVECE...

INVECE AVETE TRASCURATO TROPPI PARTI-COLARI!

PRIMA DI TUTTO, NON AVETE TENUTO CONTO DELLA LEGGE!

COSTRUIRE NON PUO' ESSERE UN GIOCO! BISOGNA, PER ESEMPIO, RISPETTARE NORME DI SICUREZZA...

...E SOTTOSTARE A RIGOROSI CONTROLLI!

PER NON PARLARE, POI, DELLA... FRAGILITA' DI CERTE IDEE!
SGRAMP

CHE FALLIMENTO!
MA NO! VENDETE I MATTONCINI COME GIOCATTOLO! OGGI, ALLA GENTE PIACE FARE LE COSE IN GRANDE!

E' VERO! GRAZIE DEL CONSIGLIO!

CON QUESTO AFFARE NON GUADAGNERÒ, MA NON CI RIMETTERÒ NEMMENO!

OH, CARO IL MIO CAPOMASTRO! SI EDIFICA, EH? SI EDIFICA?
BE', ECCO...

NIENTE PAURA! NON SONO QUI PER RIMPROVERARVI, MA PER AUTORIZZARVI A IMPIEGARE...
POSTA

...TUTTO IL TEMPO CHE CI VUOLE! HO IMPARATO LA LEZIONE!

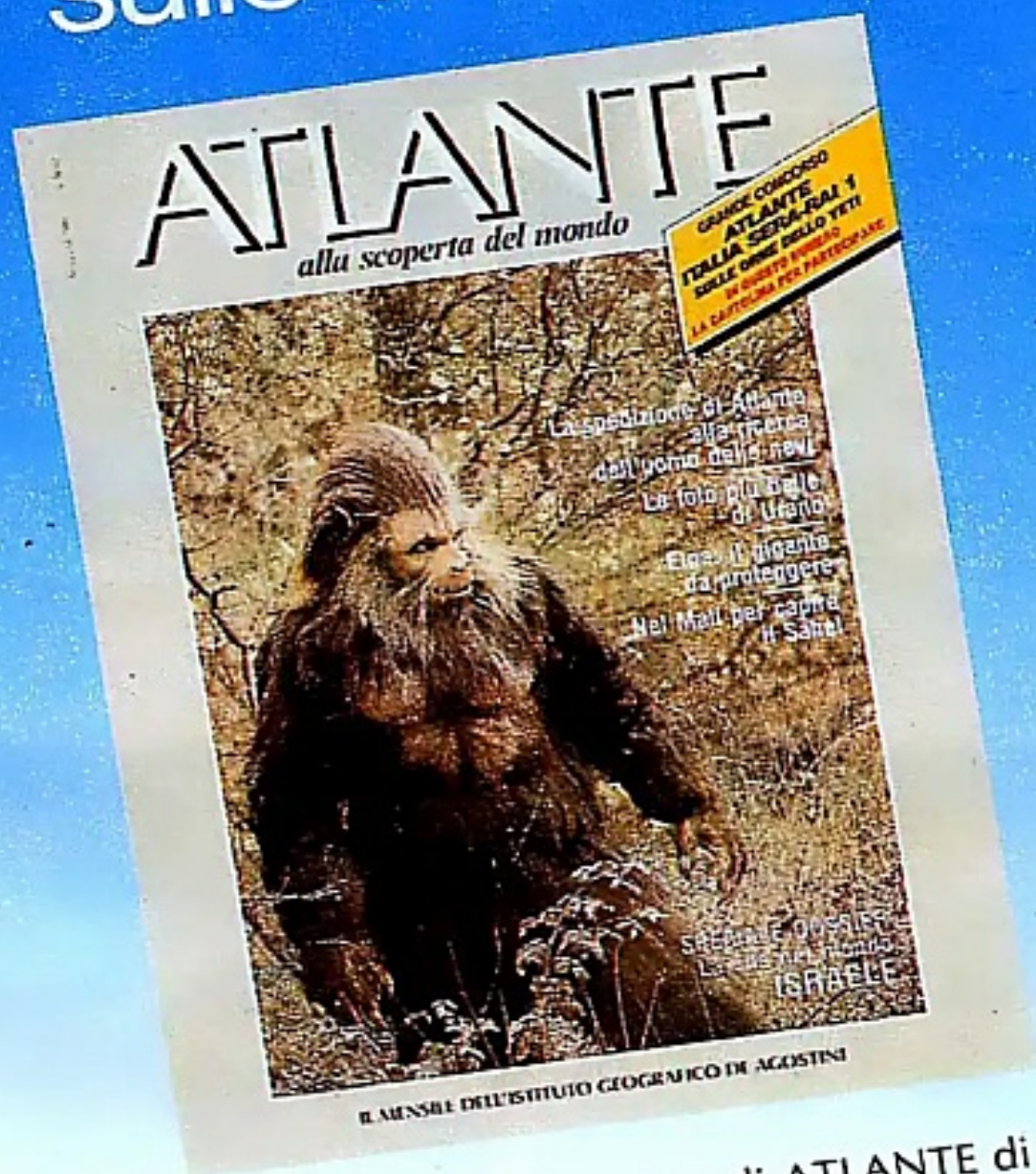
CIAO, NIPOTI! COME VA?
PAPERINO

NOI, BENE! MA TU... SEMBRA CHE LE TUE CASE...
NIENTE PAURA! DA UN GIOCO SONO NATE E GIOCO TORNERANNO!

E VOI POTRESTE COLLAUDARE...

NIENT'AFFATTO! RIVOLGITI A QUALCUN ALTRO!
PREFERIAMO DIVERTIRCI IN VERSIONE NORMALE!
UN BEL GIOCO DURA POCO!
FINE

MATTEL
BIG JIM
Giustizia senza ostacoli!
Dalle sconfinate distese del Sahara alle più alte dune! Dai terreni rocciosi alle profonde gole dei Canyon, il Falco del Deserto supera qualsiasi ostacolo. È un nuovo straordinario mezzo di Big Jim che si trasforma da veicolo di terra in "cacciatore volante" ripiegando le ruote e aprendo le ali. Inseguimenti senza tregua, duelli all'ultimo fiato: attento Professor Obb! Il Falco del Deserto ti raggiungerà ovunque!
Il FALCO DEL DESERTO è in vendita dal tuo giocattolaio.

# Con ATLANTE sulle orme dello yeti

Partecipa anche tu al Grande Concorso di ATLANTE di maggio!
Puoi vincere premi favolosi!
Scrivi un racconto di fantasia su "Il mio incontro con lo yeti"
e spediscilo con la cartolina che troverai nella rivista.
Il racconto più bello sarà anche pubblicato.

**IL MENSILE DELL'ISTITUTO GEOGRAFICO DE AGOSTINI**

Aut. Min. Conc.

DAL 10 APRILE
AL 31 MAGGIO

# ALL'ARREMBAGGIO DELL'APRILE-MAGGIO PIAGGIO.

Piaggio ha scelto

Aut. Min. Conc.

## UN CICLOMOTORE CON LE SCARPE?

Sì! Se acquisti un ciclomotore Piaggio dal 10 aprile al 31 maggio 1986, i Concessionari ti regalano le Reebok Freestyle HI TOP, il nuovo fenomeno-scarpe degli anni '80. Nate per fare sport e per fare moda, ne fanno di tutti i colori (da abbinare al Ciao, Sì, Bravo o Superbravo), per lui e per lei. Per te, insomma.

## CERCASI DUE RUOTE DA SBARCO O BICI ZOMBI.

Da quando in qua un ciclomotore da buttare vale addirittura 120.000 lire? E una bici vecchia e zombesca vale 50.000 lire? Dal 10 aprile al 31 maggio 1986, se acquisti un ciclomotore Piaggio. E se il tuo due ruote è in condizioni buone o discrete, c'è una valutazione super interessante che ti aspetta.

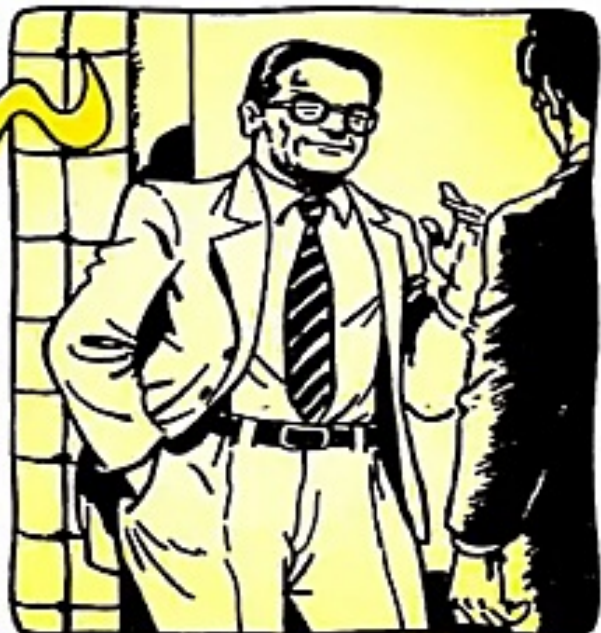
Le due proposte non sono cumulabili tra di loro né con altre eventualmente in corso.

## È UN'INIZIATIVA DEI CONCESSIONARI PIAGGIO.

TOPOREPORTER
I GRANDI DOCUMENTARI DI TOPOLINO
WALT DISNEY
MUNDIAL STORY
6ª PUNTATA
CIAO, AMICI! E BENVENUTI IN INGHILTERRA, LA PATRIA DEL MONDIALE 1966 E DEL CALCIO MODERNO! QUI, INFATTI, NASCE IL FOOTBALL COME ANCORA OGGI LO VEDIAMO GIOCARE...
WORLD CUP
JULY 11 to 30
1966
ENGLAND

**Sia nel 1966 sia nel 1970, i mondiali sono articolati su 32 incontri. In Inghilterra si segnano 89 reti, alla media di 2,78 gol a partita. 95 le reti del Messico, con media di 2,96 gol a incontro.**

IL *MONDIALE 1966* E' CARATTERIZZATO DAL GIOCO DURO E FALLOSO! GLI ARBITRI, ACCUSATI DI FAVORIRE LA *MARCIA* DELL'INGHILTERRA, NON SEMPRE SONO ALL'ALTEZZA DELLE SITUAZIONI!

*GLI **AZZURRI**, ALLENATI DA **EDMONDO FABBRI**, DETTO "TOPOLINO" PER LA NON ECCELSA STATURA, DEVONO AFFRONTARE LA **COREA DEL SUD**! PER PASSARE IL TURNO BASTA UN PAREGGIO!*

*GLI ORIENTALI SONO STATI DEFINITI DEI **RIDOLINI**, MA IN CAMPO E' L'ITALIA... A FAR RIDERE! SBAGLIA PARECCHIE OCCASIONI, SUBISCE UN GOL E NON RIESCE A RIMONTARE!*

254 giocatori scendono in campo nel 1966: l'Urss ne schiera 21 e l'Argentina solo 12. I protagonisti del 1970 sono 270: la Bulgaria ne impiega 20 e il Belgio soltanto 13.

MEXICO 70
IX football world championship
MA ORA E' TEMPO DI VAR. CARE L'OCEA NO... PER ARRIVARE, NEL 1970, IN MESSICO!

IL MESSICO, LO SAPPIAMO TUT. TI, SARA' IL PRIMO PAESE AD AVER OSPITATO DUE CAMPIO. NATI DEL MONDO!

TRA QUATTRO ANNI, QUESTO ONO. RE TOCCHERA' ANCHE ALL' ITALIA, CUI E' GIA' STA. TO ASSEGNA. TO IL MONDIALE 1990!

A PROPOSITO D'ITALIA... NEL 1970 GLI AZZURRI RIESCONO FINALMENTE A PAS. SARE IL TURNO ELIMINATORIO, ANCHE SE CON UNO STRIMINZITO GOL DI DOMENGHI. NI CONTRO LA SVEZIA E DUE 0-0 CON URUGUAY E ISRAELE!

**Capocannoniere del mondiale 1966 è il portoghese Eusebio, autore di 6 reti. Quattro anni dopo, in Messico, è il tedesco Müller a laurearsi tiratore scelto con un bottino di 10 gol.**

...NON FOSSE PAREGGIATO AL 92', E CIOE' IN PIENO RECUPERO, DA **SCHNELLINGER**, IL LIBERO TEDESCO CHE IN CAMPIONATO GIOCA NEL *MILAN*!

*SI VA AI SUPPLEMENTARI, E LA GERMANIA, CHE HA GIA' OPERATO LE SOSTITUZIONI AMMESSE, GIOCA CON IL CORAGGIOSO* ***BECKENBAUER*** *CON UN BRACCIO AL COLLO!*

REGGONO UN TEMPO, PAREGGIANDO AL 37' CON BONINSEGNA, QUESTO SPLENDIDO GOL DI PELÉ, SEGNATO AL 18'...

PER IL BRASILE È 4-1, TERZO TITOLO E DEFINITIVA CONQUISTA DELLA COPPA RIMET!

SOLO DODICI ANNI DOPO L'ITALIA RIUSCIRÀ A PAREGGIARE IL CONTO... MA QUESTA È UN'ALTRA STORIA! CIAO A TUTTI! CI RIVEDIAMO TRA UNA SETTIMANA!

FINE DELLA 6ª PUNTATA

**Nel 1966, l'inglese Hurst realizza un record tuttora imbattuto: segna tre reti nella finale. Nel 1970, Müller realizza due triplette a tre giorni di distanza una dall'altra.**

# Tango®

**IL CAMPIONISSIMO**

OFFICIAL FIFA WORLD CUP DESIGN

# il Calcio nel mondo

Per i fuoi piedi intelligenti,
per le tue fantastiche invenzioni,
per le tue imprevedibili geometrie...
gioca "Tango", il calcio nel mondo.
**Lire 7.000**

# MUNDIAL STORY *in francobolli*

*A cura di Marco Ruggiero*

*È dal 1930 che le Amministrazioni postali di vari Paesi emettono francobolli commemorativi e celebrativi di questa importantissima manifestazione sportiva. Diventa così possibile proporvi «filatelicamente» la storia della Coppa del mondo con alcuni dati. Una interessante carrellata possibile anche grazie al volume «Francobolli, calcio e mondiali» e ai francobolli di Bolaffi, che farà riaffiorare alla memoria gioie, amarezze, entusiasmi.*

**ITALIA 1934**
***Squadra campione***
Italia
***Finale***
Italia-Cecoslovacchia 2-1
***Goleador***
Nejedly (Cec. ): 5 gol

**FRANCIA 1938**
***Squadra campione***
Italia
***Finale***
Italia-Ungheria 4-2
***Goleador***
Sarosi (Ungheria): 7 gol

**BRASILE 1950**
***(emesso dal Brasile)***
***Squadra campione***
Uruguay
***Finale***
Brasile-Uruguay 1-2
***Goleador***
Ademir (Brasile): 9 gol

**URUGUAY 1930**
***(poste ungheresi)***
***Campione***
Uruguay
***Finale***
Uruguay-Arg. 4-2
***Goleador***
Stabile (Arg.) 8 gol

**SVIZZERA 1954**
***(emesso dalla Svizzera)***
***Squadra campione***
Germania Occ.
***Finale***
Germ.-Ungheria 3-2
***Goleador***
Kocsis (Ungheria): 11 gol

**SVEZIA 1958**
*(emesso dall'Ungheria)*
***Squadra campione***
Brasile
***Finale***
Brasile-Svezia 5-2
***Goleador***
Fontaine (Fr.): 13 gol

**CILE 1962**
*(emesso dalla Cecoslovacchia)*
***Squadra campione***
Brasile
***Finale***
Brasile-Cecoslovacchia 3-1
***Goleador***
Garrincha e Vavà (Brasile): 4 gol

**INGHILTERRA 1966**
*(emesso dall'Ungheria)*
***Squadra campione***
Inghilterra
***Finale***
Inghilterra-Germ. 4-2
***Goleador***
Eusebio (Port.): 9 gol

**MESSICO 1970**
*(emesso dal Brasile)*
***Squadra campione***
Brasile
***Finale***
Brasile-Italia 4-1
***Goleador***
Muller (Germania): 9 gol

**GERMANIA 1974**
*(emesso dalla Germania)*
***Squadra campione***
Germania Occ.
***Finale***
Germania-Olanda 2-1
***Goleador***
Lato (Polonia): 7 gol

**ARGENTINA 1978**
*(poste argentine)*
***Squadra campione***
Argentina
***Finale***
Arg.-Ol. 3-1
***Goleador***
Kempes (Arg.): 6 gol

**SPAGNA 1982**
*(emesso dall'Italia)*
***Squadra campione***
Italia
***Finale***
Italia-Germ. 3-1
***Goleador***
Rossi (It.): 6 gol

*Ed ecco Mexico '86!*

# Ranocchio Una favola a motore

RANOCCHIO in realtà è un principe. Come una favola, questo affascinante «tre ruote» a motore è riservato ai più piccoli come te. Se hai 4 o 5 anni e sei in gamba, anche tu puoi avere come amico questo Principe-Ranocchio. Motore monocilindrico a due tempi di 50 cc. Frizione automatica. Pneumatici 4.10x5. Lunghezza cm. 99. Larghezza cm. 59. Peso Kg. 32. Altezza sella cm. 45.

Veicolo non destinato alla circolazione su strada, da usare esclusivamente in aree private.

**Malaguti**

S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - TEL. (051) 455106 - TELEX 511095 - MALBO I

TRANSFORMERS™
DEVASTATOR
...E LA TERRA
TREMA!
TRANSFORMERS
BRACCIO
Sei sorprendenti
Excavators si
trasformano in potenti
Robot.
E, tutti insieme, eccoli
diventare Devastator,
l'invincibile robot che fa
tremare la terra!
Tutto in una fantastica
confezione regalo.
GiG
TRASFORMER
GLI EROI DELLA
TRASFORMAZIONE

# IMPARA A PARLARE POLAROID.

**Per descrivere un oggetto con chiarezza, per fare un invito diverso da tutti gli altri, per sollecitare una decisione rapida e precisa, per dare velocemente una notizia, spesso non ci sono parole... ma c'è Polaroid. Impara a parlare Polaroid e ti esprimerai perfettamente in una lingua di belle, nitide, colorate parole: un linguaggio che mette ogni argomento "nella luce giusta"! Parla Polaroid e sarai capito ovunque. E subito. Se vuoi cominciare a parlarne con noi, telefonaci il pomeriggio al 0332-478232.**

"Polaroid" è un marchio registrato della Polaroid Corporation, Cambridge, Mass., USA. Polaroid 1986.

**Polaroid. La lingua universale.**

Autobianchi Y 10 turbo. Un vero gioiello della casa torinese: velocità massima 180 chilometri all'ora, da 0 a 100 all'ora in 9,5 secondi.

# I NUMERI DEL VENERDÌ

**Ricordati che, se già non l'hai fatto, devi «grattare» dalla sceda del Sistemone anche i numeri che Maurizio Nichetti dà al venerdì, durante la trasmissione PISTA! (Rai Uno). I numeri dati venerdì 9 maggio sono quelli che vedi qui sotto.**

## 1 - COME SI GIOCA

Basta «grattare» sulla scheda del Sistemone di Paperone le caselle argentate corrispondenti ai 25 numeri dati ogni settimana.

## 2 - QUANDO SI GIOCA

Quando, al giovedì, trovi su TOPOLINO i 13 numeri da grattare e quando al venerdì pomeriggio Maurizio Nichetti, durante l'Ora Disney della trasmissione PISTA! (Rai Uno) dà altri 12 numeri da «grattare».

## 3 - COSA SI VINCE

Ecco l'elenco degli altri fantastici premi in palio.

**2° PREMIO**

***Un viaggio a Disneyworld, in Florida, per due persone. Vi aspettano i meravigliosi personaggi di Walt Disney ed EPCOT Center, il mondo del domani.***

**Radioregistratore stereo con lettore compact disc. L'ideale per chi ama la musica ad alta definizione, il massimo dell'evoluzione tecnologica e della resa sonora nel mondo dell'hi-fi.**

**3° PREMIO**

# Fifty TOP 50 cc.

- Monocilindrico a due tempi
- Aspirazione a valvola lamellare
- 4 marce
- Raffreddamento a liquido
- Freno anteriore a disco.

Malaguti

S. Lazzaro di Savena (BO)
tel. 051/455106

Malaguti ha scelto
KIWI

**DAL 4° AL 13° PREMIO**

IL SISTEMONE DI PAPERONE

DAL 14° AL 23° PREMIO

Un televisore portatile a colori, da 16 pollici. L'ideale per seguire PISTA! tutti i venerdì pomeriggio, su Rai Uno.

Phonola

DAL 24° AL 123° PREMIO

# GRANDI BMX GRANDI IMPRESE

Non è da tutti conquistare in una sola stagione 3 titoli del campionato italiano BMX e altri 3 ai Mondiali di Jesolo.
VIVI' e i suoi riders hanno saputo compiere la grande impresa. Con gli incredibili BMX FORMULA, costruiti per vincere.

BMX FORMULA by VIVI'

SEPRO VIVI'/M.P.

## DAL 124° AL 1123° PREMIO

COMMODORE TIME

**Un orologio Commodore Time. Subacqueo fino a 30 metri di profondità, con lettura digitale di ore e data. Il Commodore Time è l'orologio dell'era del computer!**

## GIOCA CON Nestlé

Alla NESTLÈ continuano le estrazioni settimanali dei tagliandi speciali (sulla vostra scheda è contrassegnato dalla lettera F) che vi permettono di partecipare all'assegnazione delle dieci macchine fotografiche Kodak Teledisc in palio ogni settimana. Per vincere una di queste bellissime macchine fotografiche basta, appunto, inviare il tagliando speciale all'indirizzo indicato sul tagliando stesso, unendo la prova di acquisto di Nesquik o di Galak, due prodotti NESTLÈ. E poi... sperare in un pizzico di fortuna!

A proposito di tagliandi speciali, ricordatevi anche che sulla scheda del Sistemone c'è un altro tagliando importante, quello contrassegnato dalla lettera E, che vi permette di partecipare all'assegnazione di eventuali premi non assegnati. Questo tagliando deve essere inviato a: **A. Mondadori Editore, casella postale 10962 - 20110 Milano.** *Attenzione: entro il 30 giugno!*

*Infine, un'ultima raccomandazione. I vincitori devono telefonare subito a uno di questi due numeri:* **7533134** *oppure* **7531132;** *il prefisso, per chi chiama da fuori Milano, è 02.*

**ARRIVEDERCI AL PROSSIMO NUMERO DI TOPOLINO: CI SARANNO ALTRI 13 NUMERI DA «GRATTARE»!**

# GIOCHI DELLA GIOVENTU'

# PREMIATI CON IL

INDUSTRIA ITALIANA DEL GELATO

GIOCHI DELLA GIOVENTU'

MDF

**'86.**

# GELATO.

**L'ISTITUTO PER LA VALORIZZAZIONE DEL GELATO ITALIANO E L'INDUSTRIA ITALIANA DEL GELATO TI INVITANO A PARTECIPARE AI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ, PROMOSSI DAL MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE E DAL CONI.**

Ti piace il gelato? Ti piace lo sport? Allora, fatti sotto. I Giochi della Gioventù ti aspettano per metterti alla prova.

E se non ti senti un atleta, poco male: puoi essere comunque un protagonista dei Giochi, come cronista, fotografo o pittore.

Comincia ad allenarti fin d'ora, nella disciplina sportiva che preferisci oppure nella fotografia, nel disegno o nel "reportage". E tra un allenamento e l'altro, tieniti su con un bel gelato: non c'è niente di meglio per ridarti la carica!

**PUOI VINCERE UNA DELLE 180 BORSE DI STUDIO DA 1 MILIONE DELL'INDUSTRIA ITALIANA DEL GELATO.**

Mica male come premio, ti pare? Un milione tondo tondo tutto per te, se ti piazzerai tra i 130 atleti più bravi o tra i 50 migliori cronisti, fotografi e pittori dei Giochi.

E poi, vuoi mettere la soddisfazione di arrivare tra i primi a una manifestazione così importante? Può essere anche un primo passo verso futuri e sempre più prestigiosi traguardi, nello sport, nel giornalismo o nell'arte.

**E PUOI FAR VINCERE ALLA TUA SCUOLA UN FAVOLOSO PERSONAL COMPUTER NCR.**

Se ti classificherai nei primi 10 tra cronisti, pittori e fotografi dei Giochi, la tua scuola riceverà in regalo il potente Personal Computer DMV della NCR (800 KB di memoria, due floppy disk), che potrai usare insieme ai tuoi compagni e ai professori. Così, la tua scuola avrà un motivo in più per farti festa. Parlane con il tuo preside e con i professori, e sotto la loro guida comincia a prepararti facendo articoli, disegni o foto che abbiano come soggetto i Giochi della Gioventù. A te, e a tutti i ragazzi che partecipano ai Giochi della Gioventù, buona fortuna dall'Industria Italiana del Gelato.

**REGOLAMENTO.**

1) Possono partecipare ai Giochi della Gioventù tutti i ragazzi e le ragazze delle Scuole Medie Inferiori di età compresa tra i 12 e i 14 anni.
2) Vincono le 180 borse di studio dell'Industria Italiana del Gelato, del valore di un milione ciascuna, che possono essere utilizzate per l'acquisto dei libri di testo dei cinque anni delle scuole medie superiori:
   - i 130 migliori giovani atleti della Finale Nazionale di Roma, indicati dal CONI e dal Ministero della Pubblica Istruzione;
   - i 50 giovani cronisti, pittori o fotografi autori dei migliori lavori sui Giochi della Gioventù.
3) Vincono i 10 Personal Computers NCR: le 10 scuole i cui allievi si saranno classificati tra i primi 10 cronisti, pittori e fotografi dei Giochi.
4) La Giuria che assegnerà i premi per i migliori articoli, disegni e foto, sarà composta da: il Capo dell'Ispettorato per l'Educazione Fisica e Sportiva del Ministero della Pubblica Istruzione; il Direttore Centrale della Direzione Attività Tecnico-Sportive del CONI; il Direttore dell'Istituto di Medicina dello Sport del CONI; il Responsabile del pool sportivo della RAI-TV; i Direttori di Topolino, il Giornalino, Mega Almanacco, La Gazzetta dello Sport, Tuttosport, Corriere dello Sport-Stadio; un Rappresentante dell'Industria Italiana del Gelato.
5) Gli articoli, i disegni e le foto devono essere spediti entro il 15 Luglio 1986 a: Concorso Giochi della Gioventù c/o Idea 2 - Piazza Borromeo, 10 - 20123 Milano.

ATTENZIONE:

- Gli articoli devono essere dattiloscritti, oppure scritti in maniera comprensibile.
- Le foto devono essere in formato carta max 13x18 cm.
- I disegni devono essere realizzati su fogli classici da disegno.
- In calce all'articolo, alla foto o al disegno è indispensabile riportare nome, cognome, indirizzo completo, telefono ed età dell'autore, nome dei genitori più il nome della scuola frequentata e il relativo indirizzo completo.

6) Le premiazioni avranno luogo a Roma alla chiusura dei Giochi della Gioventù. Tutti i vincitori saranno tempestivamente informati.

**IL GELATO TI INVITA A VINCERE.**

# ANCHE a NERONE PIACEVA il Gelato

**Difficile dire chi l'abbia «inventato» e quando. Una cosa, però, è certa: gli antichi romani avevano una gustosissima ricetta per preparare i sorbetti. E se li gustavano al circo.**

Molti anni prima che nascesse l'Istituto per la valorizzazione del gelato italiano e molti anni prima che questo promuovesse iniziative nell'ambito dello sport, come il finanziamento di 180 borse di studio «legate» ai Giochi della Gioventù, il gelato aveva già a che fare con lo sport.

Lo storico Svetonio, infatti, ricorda che l'imperatore Nerone era solito gustare gelati... mentre assisteva agli spettacoli nel circo. Per questo pretendeva che i suoi cuochi ne preparassero in gran quantità. E non era cosa facile. Anche perché i gelati, allora, erano fatti con neve e ghiaccio conservati, mescolati ad aromi, frutta e miele.

Una precisa ricetta per preparare il gelato l'ha tramandata Plinio il Vecchio e risale agli anni 50 d.C. Vediamo, dunque, come quasi 2000 anni fa si faceva il sorbetto.

«A una porzione tritata di ghiaccio», racconta lo scrittore latino, «si ag-

giunge latte e miele; a parte si tritura un'altra porzione di ghiaccio che viene aromatizzata con succhi di frutta. Si unisce il tutto, lo si mescola e, prima di servire, lo si fa ghiacciare».
Provare per credere... direbbe una nota pubblicità televisiva. Anche se oggi, per fortuna, per gustare un buon gelato... al circo (leggi stadio) non serve farsi accompagnare dai propri cuochi, con ghiaccio, frutta e miele.
Il sorbetto, infatti, in duemila anni, di strada ne ha fatta moltissima ed è gustato non solo dagli imperatori. Anzi, restando negli stadi, possiamo dire che il gelato piace sia a chi lo sport lo segue soltanto dagli spalti, sia a chi lo pratica in campo.
Ed è proprio per questo legame che da sempre esiste fra gelato e sport che l'Istituto per la valorizzazione del gelato italiano ha finanziato ben 180 borse di studio da un milione ciascuna, da assegnare ai 130 migliori atleti dei Giochi della Gioventù edizione 1986, e ai 50 migliori cronisti, fotografi e pittori che nei loro lavori avranno illustrato l'importante manifestazione sportiva. Il concorso è riservato agli alunni delle scuole medie inferiori, di età fra i 12 e i 14 anni. Gli articoli, i disegni e le foto devono essere spediti entro il 15 luglio 1986: **Concorso Giochi della Gioventù c/o Idea 2 - piazza Borromeo 10 - 20123 Milano. E ALLORA, FORZA, RAGAZZI: NON VI RESTA CHE DARVI DA FARE E SPEDIRE SUBITO I VOSTRI LAVORI!**

A cura di
Amalisa Alberici
e Franco Lostaffa

## LE ZAMPE DELL'ORSACCHIOTTO

*L'anno scorso, quando papà orso e cucciolo sono venuti a fare merenda alla fattoria, avevo preparato questi biscottini. Mentre li mangiavano di gusto, Qui, Quo e Qua sono scoppiati in una fragorosa risata; ma sì: i biscotti erano proprio uguali alle zampe dell'orsacchiotto!*

### DOSI PER 16 ZAMPE

80 grammi di zucchero, 100 grammi di burro, un uovo, una bustina di vanillina, 180 grammi di farina, mezzo cucchiaino da tè di lievito, un pizzico di sale, 3 cucchiai di marmellata di ribes, 3 cucchiai di nocciole tritate, 3 cucchiai di zucchero vanigliato. Mettete da parte una noce di burro, che vi servirà per ungere accuratamente la teglia.

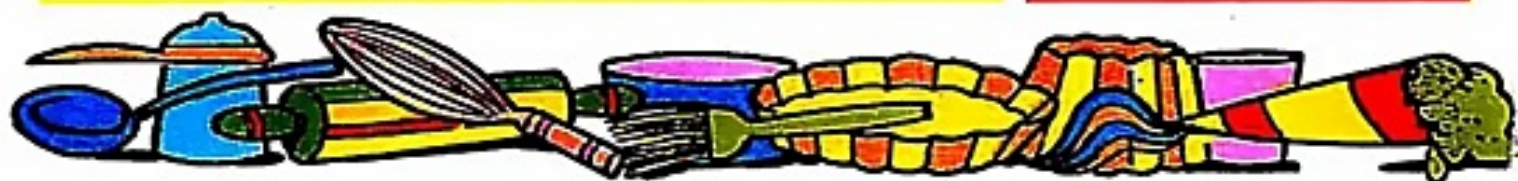
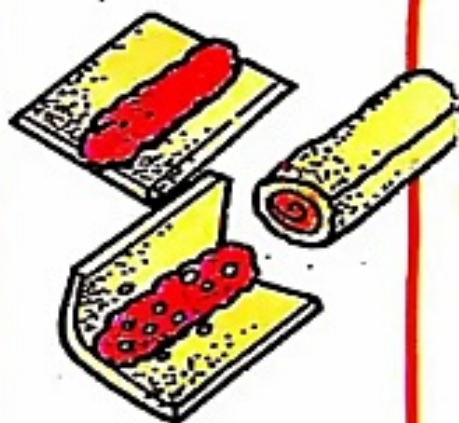
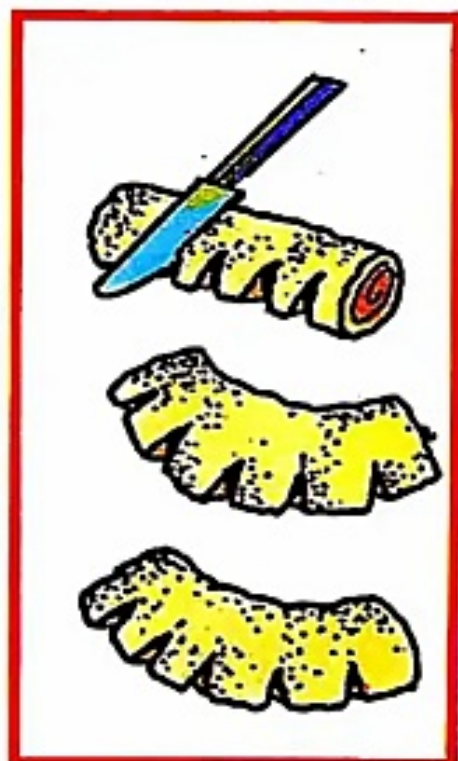
### COME SI PREPARA

In una terrina, rimescolate insieme il resto del burro, gli 80 grammi di zucchero, l'uovo e la vanillina. Aggiungete la farina, il lievito e il sale, e continuate a lavorare, fino a ottenere un composto omogeneo. Dategli la forma di palla, avvolgetelo in un pezzo di pellicola trasparente e mettetelo in frigorifero per un'ora.
Ungete, con il burro messo da parte, la teglia del forno. Quando togliete la pasta dal frigorifero, accendete il forno, regolandolo a 180 gradi.

FACILISSIMA

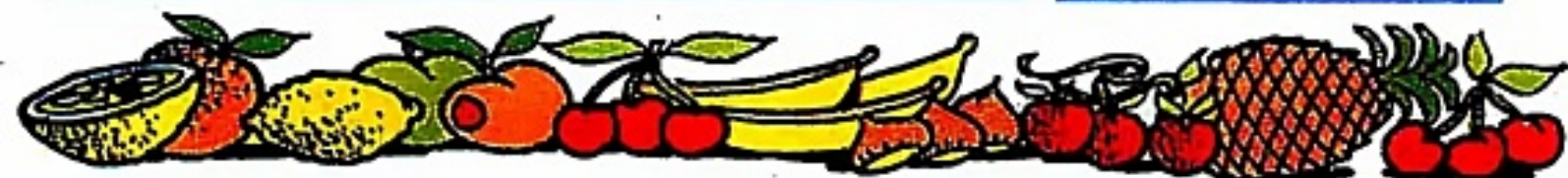
FACILE

MENO FACILE

PREPARAZIONE 40 MINUTI PIÙ UN'ORA DI FRIGORIFERO

Mentre il forno si riscalda, tirate la pasta col matterello: dovrà risultare una sfoglia piuttosto sottile, quadrata, di circa 30 centimetri di lato. Qualora la pasta risultasse troppo morbida e tendesse ad attaccarsi al matterello, spolverizzatela con un po' di farina. Una volta ottenuto il quadrato di pasta, rifilate con un coltello i bordi e poi tagliatelo, in modo da ottenere 16 quadratini, cioè 4 righe da 4 quadrati ognuna. Con un cucchiaio, distribuite la marmellata tra i quadrati, facendone una striscia al centro, come in figura. Sulla marmellata mettete le nocciole in polvere, prima di ripiegare un lembo dei biscotti su questo buon ripieno e l'altro lembo sul primo, a pacchettino. Praticate sul lato lungo del biscotto quattro tagli, come è illustrato, e mettete i biscotti sulla teglia unta, incurvandoli leggermente, in modo che si separino le «dita» della zampa. Spolverizzate con lo zucchero vanigliato e infornate, nel forno caldo, per una decina di minuti circa.

## LECCA-LECCA

Con la stessa pasta delle zampe di orsacchiotto, si possono preparare anche questi buonissimi, finti lecca-lecca! Le dosi per la pasta sono esattamente le stesse, mentre per il ripieno, sostituirete alla marmellata e alle nocciole 8 quadratini di cioccolato al latte.

### COME SI PREPARA

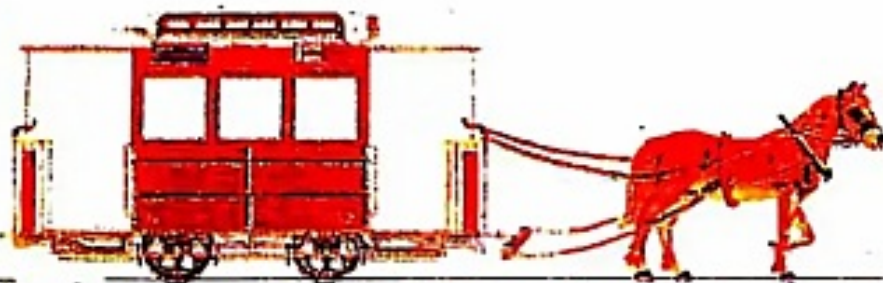
Preparate la pasta come nella ricetta precedente e tenetela in frigorifero per un'ora. Quando la togliete dal frigo, dividetela, con un coltello, in 16 parti uguali. Prendete tra le mani un pezzo di questi 16, rigiratelo fino a ottenere una pallina, che dovete poi appiattire, per avere un cerchio abbastanza sottile. Depositatelo sul tavolo di lavoro, mettetegli nel mezzo un quadrato di cioccolata e sistemate sopra un bastoncino di legno per gelati, che dovrà sporgere da una parte. Con lo stesso sistema, fate un altro disco di pasta, da mettere sul primo, premendo i bordi, in modo che i due dischi restino attaccati, racchiudendo la farcitura di cioccolato e il bastoncino. Preparate tutti gli otto lecca-lecca e spolverizzateli di zucchero a velo, prima di infornarli, in forno caldo, per dieci minuti circa.

Il 25 maggio, per le strade di Trieste puoi "trovare" bellissimi premi

**La gara è organizzata in collaborazione con l' Azienda consorziale trasporti e la Supercoop. I partecipanti potranno usare gratuitamente i mezzi pubblici ACT per spostarsi da un punto all'altro della città.**

Per le vie di Trieste è nascosto un tesoro. Per trovarlo basta partecipare alla «caccia» organizzata da Topolino in collaborazione con l'ACT (Azienda consorziale trasporti) e la Supercoop. La data è il 25 maggio 1986.

La gara, perché di una simpatica gara si tratta, è aperta a ragazzi e adulti.

Alla caccia al tesoro, infatti, possono prendere parte squadre composte da un minimo di due elementi (un ragazzo dagli 8 ai 15 anni e un adulto) a un massimo di quattro (sempre, però, con la presenza obbligatoria almeno di un ragazzo e almeno di un adulto).

La caccia al tesoro si svol-

**SUPERCOOP**
COOPERATIVE OPERAIE - TRIESTE

gerà lungo le vie di Trieste e i partecipanti potranno usare i mezzi di trasporto pubblici per spostarsi da un punto all'altro, sino al traguardo finale dove i più bravi, cioè i primi arrivati, troveranno il ... tesoro! Ovvero un sacco di premi: motociclo 125 cc, ciclomotori, TV color portatili, biciclette BMX, zaini, abbonamenti ACT e buoni acquisto Supercoop. Gira pagina e troverai l'elenco.

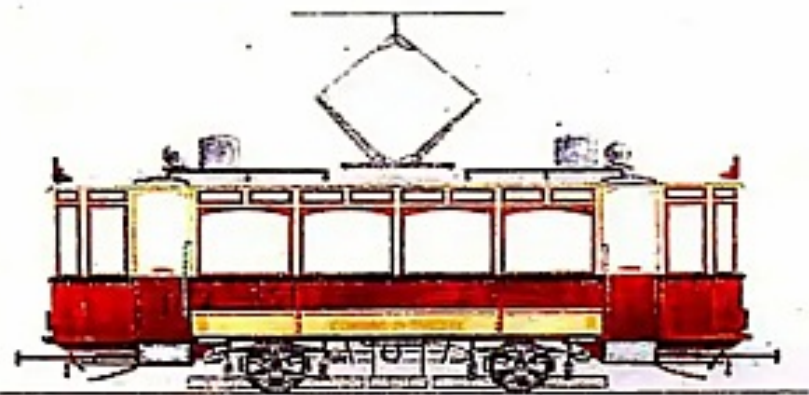
Per iscriversi alla Caccia al tesoro basterà recarsi ai negozi Supercoop o allo sportello ACT della stazione autocorriere e presentare i tagliandi, compilati, che trovate pubblicati nelle pagine successive. Le iscrizioni sono aperte fino al 24 maggio.

Al momento dell'iscrizione, nei luoghi indicati verranno fornite tutte le indicazioni necessarie per partecipare alla grande Caccia al tesoro per le vie di Trieste e per... vincere il tesoro! Il divertimento è garantito. E inoltre la Caccia al tesoro, che si svolgerà per le vie di Trieste, offrirà l'opportunità agli stessi abitanti di questa bellissima città, di scoprire o rivedere angoli forse dimenticati. Insomma, la Caccia al tesoro, anche se non sarà una gita fatta in tutta tranquillità, sarà sicuramente un'occasione per scorrazzare da un punto all'altro di Trieste, alla ricerca di oggetti più o meno strani e tentando di risolvere quiz più o meno difficili.

Forza, ragazzi! Accompagnate il papà, lo zio, la sorella maggiore alla Caccia al tesoro!

*In questi disegni, alcuni vecchi mezzi pubblici che in quest'ultimo secolo hanno portato a spasso milioni di triestini. Dal più antico tramway a cavalli alle motrici a carrelli costruite alla fine degli anni Trenta.*

## ADESSO, PERÒ...

Dopo avervi spiegato come funziona la Caccia al tesoro che avrà luogo a Trieste il 25 maggio, è giunto il momento di dare uno sguardo all'elenco dei premi e di compilare le schede di partecipazione (sempre che abbiate trovato già i compagni di squadra). Per questo, non vi resta che girare pagina!

# ECCO I FAVOLOSI PREMI

## 1° PREMIO
MOTO CAGIVA 125 cc.

## 2/3° PREMIO
CICLOMOTORI 50 cc.

## 4/5° PREMIO
TELEVISORI PORTATILI A COLORI

## DAL 6° AL 10° PREMIO
BICICLETTE BMX

## DAL 11° AL 18° PREMIO
QUATTRO ZAINI MOD. TABOR

## DAL 19° AL 22° PREMIO
QUATTRO ZAINI MOD. TROTTER

... e tanti abbonamenti ACT e buoni d'acquisto da spendere nei negozi SUPERCOOP!

# GRANDE CACCIA AL TESORO

## Il 25 maggio, per le strade di Trieste puoi "trovare" bellissimi premi

*Ecco i tagliandi (uno per ogni componente della squadra) da consegnare all'atto dell'iscrizione alla gara organizzata da Topolino in collaborazione con l'ACT (Azienda consorziale trasporti) di Trieste. L'iscrizione alla Caccia al tesoro, e quindi la consegna dei tagliandi, deve avvenire nei negozi Supercoop o allo sportello ACT presso la stazione autocorriere di Trieste. Le iscrizioni sono aperte fino al 24 maggio. Il primo tagliando è per il caposquadra (età dagli 8 ai 15 anni). Il secondo è per il componente maggiorenne. Il terzo e il quarto tagliando sono per eventuali altri due componenti della squadra, senza limiti di età.*

OBBLIGATORIO

### 1° TAGLIANDO

SUPERCOOP

riservato al caposquadra (età 8/15 anni)

nome ______________ cognome ______________

via ______________

età ______________ città ______________

OBBLIGATORIO

### 2° TAGLIANDO

SUPERCOOP

riservato al concorrente maggiorenne

nome ______________ cognome ______________

via ______________

città ______________

FACOLTATIVO

### 3° TAGLIANDO

SUPERCOOP

riservato al terzo elemento della squadra

nome ______________ cognome ______________

via ______________ città ______________

FACOLTATIVO

### 4° TAGLIANDO

SUPERCOOP

riservato al quarto elemento della squadra

nome ______________ cognome ______________

via ______________ città ______________

Buon compleanno
CONCO

**Dieci anni fa iniziava i voli regolari collegando, sulla rotta del Nord Atlantico, l'Europa agli USA in poco più di tre ore a una velocità doppia di quella del suono.**

Concorde, l'unico aereo di linea capace di volare al doppio della velocità del suono, è il fiore all'occhiello di British Airways e di Air France, le uniche compagnie aeree che da dieci anni operano con il Concorde sulla rotta che unisce l'Europa agli Stati Uniti.

Nato dalla collaborazione dell'industria aerospaziale francese e britannica, è il solo bisonico civile a svolgere un regolare servizio. Infatti il Tupolev Tu-144, con caratteristiche analoghe, ma di costruzione russa, è stato abbandonato dopo pochi anni dall'entrata in linea; e il progetto americano Boeing SST, per questioni economiche, non è andato al di là del progetto sulla carta.

Dopo il volo inaugurale di linea del 21 gennaio '76, il Concorde ha iniziato il 24 maggio dello stesso anno i voli quotidiani tra Europa e USA. Dato per spacciato dopo i primi anni di impiego a causa degli altissimi costi di esercizio, il Concorde si è invece rivelato - ha detto

*Situato nella cabina passeggeri, questa specie di «contachilometri» segnala in miglia orarie la velocità dell'aeroplano. 1.340 miglia/h pari a 2.156 km/h: siamo al doppio della velocità del suono!*

# CONCORDE

Colin Marshall della British Airways - «il più grande successo per la Gran Bretagna che contribuisce in modo significativo al profitto e al prestigio della British; continuerà a volare fino al Duemila e i suoi prossimi 10 anni saranno ricchi di successi molto più dei primi 10».

Ma vediamo più da vicino questo «purosangue» del cielo: di forma estremamente affusolata (è lungo 62 metri mentre la larghezza della fusoliera non arriva a 3), ha due imponenti ali a delta, sotto le quali sono alloggiati i quattro motori che gli consentono una velocità superiore al doppio di quella del suono e il raggiungimento di un'altezza massima di 18.000 metri (6/7.000 in più degli altri aerei di linea). Caratteristica del Concorde è il muso lungo e sottile come il becco di una cicogna, che si abbassa e si alza per poter consentire, nel primo caso, una maggiore visibilità nelle fasi di decollo e atterraggio e, nel secondo caso, una maggior penetrazione aerodinamica alle velocità supersoniche.

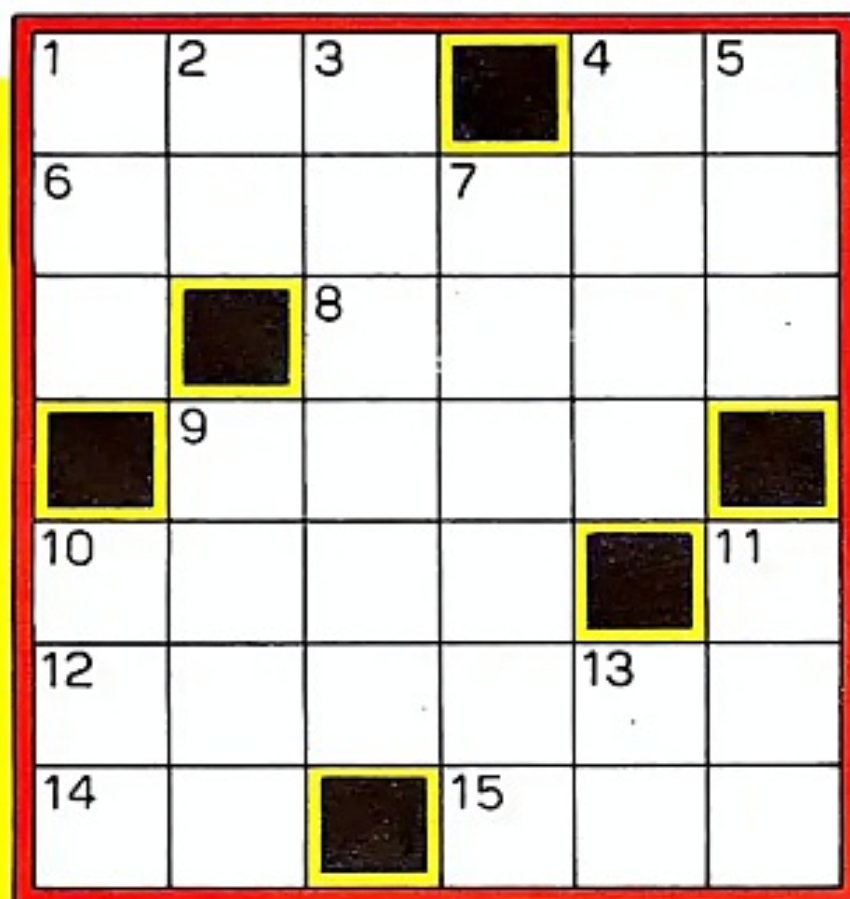
Oltre all'equipaggio, nove persone di cui in cabina due piloti e un navigatore, il Concorde può ospitare un massimo di 100 passeggeri. Nei dieci anni di servizio i «magnifici 7» della British (anche Air France ne possiede 7, ma solo 4 in servizio) hanno totalizzato più di 54.000 ore di volo, circa 16.000 voli supersonici, 81 milioni di km, pari a più di 2.000 giri intorno al mondo o, se preferite, più di 100 voli Terra-Luna!

Il primo gennaio 1983 il Concorde ha stabilito sul tratto New York-Londra il record di minor tempo di percorrenza tra le due città, con un volo di sole 2 ore 56 minuti e 35 secondi, mentre il 30 dicembre 1985 ha superato il record di velocità per aerei commerciali, volan-

***A sinistra in basso: l'angusta cabina di pilotaggio del Concorde. Qui sotto: una rara immagine di quattro dei sette Concorde della British Airways in volo. Sopra la nuova colorazione adottata dalla compagnia inglese.***

do a 2.397 km/h. Anche la tariffa del Concorde costituisce un record: il prezzo del biglietto di andata e ritorno dal vecchio al nuovo continente si aggira sui 6 milioni di lire!
Chi di voi avrà l'occasione di poter compiere un volo sul Concorde non si aspetti, dopo quanto è stato detto prima, delle sensazioni particolari. In volo non ci si accorge proprio di nulla; si viaggia (data l'altezza di crociera) nella più assoluta tranquillità.
Nessuno si può accorgere, per esempio, di un fenomeno che pure si verifica puntualmente per cui, a ogni volo, in condizioni di velocità supersoniche, l'aereo si allunga di circa 25 cm a causa del calore che si sviluppa sulle parti esterne per l'attrito con l'atmosfera. Così pure dicasi per il famoso «bang» che percepiamo così bene a terra quando un aereo «infrange» la barriera del suono e che, invece, dall'interno del Concorde proprio non si sente.

**Mario Rovelli**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | ■ | 4 | 5 |
| 6 | | | 7 | | |
| | ■ | 8 | | | |
| ■ | 9 | | | | ■ |
| 10 | | | | ■ | 11 |
| 12 | | | | 13 | |
| 14 | | ■ | 15 | | |

## IL CRUCIVERBA

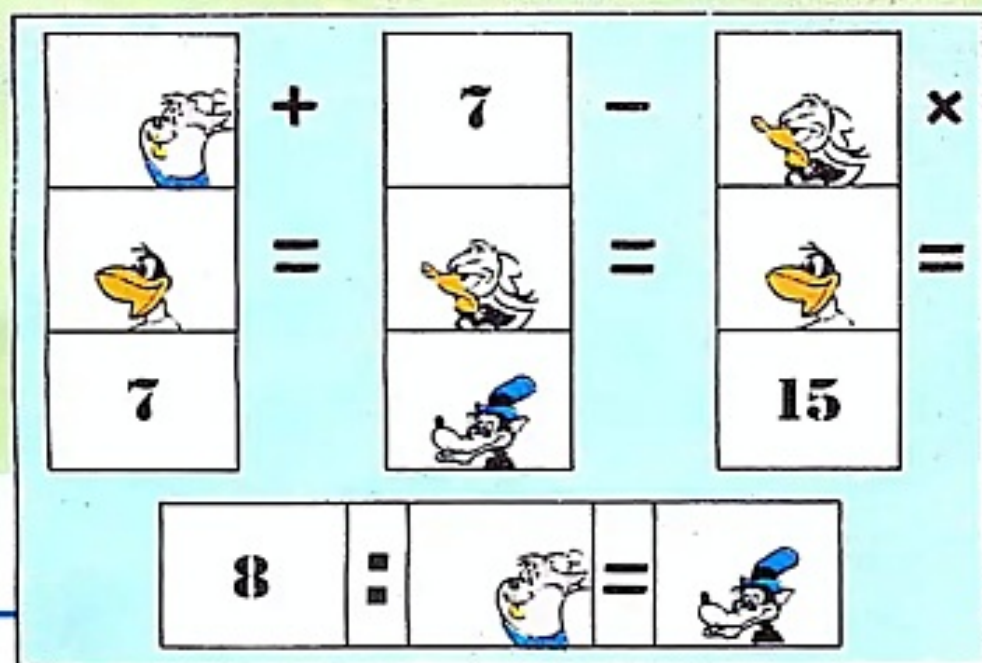
ORIZZONTALI: 1. Contrapposte alle altre - 4. La targa di Como - 6. Cane dall'ottimo fiuto - 8. Nome d'uomo - 9. Mela - 10. Inflessibile - 12. Legge della malavita - 14. Targa di Napoli - 15. Il levante.

VERTICALI: 1. Avvezzo - 2. Fine di sermone - 3. Il nome di Fieramosca - 4. Classe sociale - 5. Il mattino l'ha in bocca - 7. Paura - 9. Il «leone d'America» - 10. Il fiume dei cosacchi - 11. Latitudine in breve - 13. La targa di Trieste.

## LA MATEMATICA DISNEY

Ricostruite le operazioni sostituendo i personaggi coi numeri. A personaggio uguale corrisponde numero uguale.

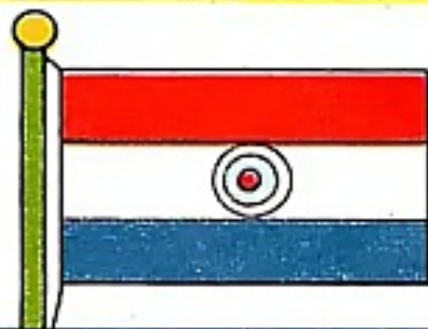
## SOLUZIONI

*IL CRUCIVERBA Orizzontali: 1. Une - 4. CO - 6. Setter - 8. Tito - 9. Pomo - 10. Duro - 12. Omertà - 14. Na - 15. Est. Verticali: 1. Uso - 2. Ne - 3. Ettore - 4. Ceto - 5. Oro - 7. Timore - 9. Puma - 10. Don - 11. Lat - 13 TS.*

*LA MATEMATICA DISNEY Ezechiele = 2, Gancetto = 3, Trudi = 4, Paperino = 5.*

ENZO BEARZOT PRESENTA

# DISNEYCARDS

## LE 24 STELLE DEL MUNDIAL

PARAGUAY

ENZO BEARZOT HA DEDICATO IN ESCLUSIVA
IL REGALO MUNDIAL
AI **RINGO BOYS**!

Aut. Min.

SPONSOR UFFICIALE

DISNEY CARDS

# PARAGUAY

- *Ritorna ai Mondiali dopo 28 anni: l'ultima presenza risale al 1958, in Svezia. In precedenza aveva partecipato alle edizioni del 1930 e del 1950.*
- *Si è qualificato per il Mundial 1986 in uno spareggio a 4 squadre con Colombia, Cile e Perù, dopo aver disputato il Gruppo Tre del Sud America con Brasile e Bolivia (vinto dai brasiliani).*
- *L'allenatore è Cayetano Re, 51 anni, ex-calciatore. Giocò nella Nazionale ai Mondiali del 1958 come centrocampista. In Spagna ha allenato per 9 anni prima di trasferirsi in Brasile e tornare in patria.*
- *Il capitano è Delgado, difensore centrale: spesso viene utilizzato da «libero», in alternativa con lo «stopper» Zavala. La «stella» della squadra è Romero, detto «Romerito», 27 anni, mezzapunta: gioca in Brasile nel Fluminense. Molto quotato è anche l'attaccante Cabanas, mancino, 25 anni: fa parte di una formazione colombiana, l'America Cali, e ha giocato negli USA con i Cosmos.*

## IL COMMENTO DI ENZO BEARZOT

Lo schema di gioco della nazionale paraguaiana è di solito il 4-3-3. In difesa le marcature sono piuttosto rigide, mentre a centrocampo si ricorre alla zona; tutta la squadra presenta caratteristiche di buon dinamismo, in fase offensiva quasi tutte le azioni sono affidate all'estroso «Romerito», che è l'idolo dei tifosi e ha migliorato la sua tecnica in Brasile. La formazione che ha ottenuto la qualificazione per il Mundial comprendeva: Fernandez, Torales, Zavala, Schiattina (Caceres), Delgado, Chilavert, Ferreira, Romero (Guash), Cabral, Canete, Cabanas. Il calcio paraguaiano ha avuto vari «contatti» con quello italiano. Innanzi tutto, tra le due Nazionali ci fu un incontro diretto ai Mondiali del 1950 in Brasile (vinse l'Italia per 2 a 0). Poi arrivarono da noi due personaggi che ricordo volentieri: Arce, una mezzala che giocò nel «mio» Torino negli anni Cinquanta, ed Heriberto Herrera, un allenatore che guidò la Juventus negli anni Sessanta per passare poi all'Inter e alla Sampdoria. Heriberto Herrera curava moltissimo la preparazione atletica dei giocatori e imponeva il famoso «movimiento»: mi pare che anche oggi il Paraguay si ispiri a questo principio.

ENZO BEARZOT PRESENTA

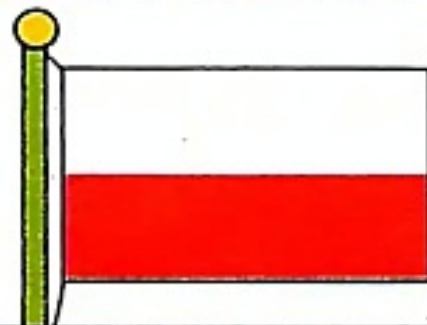
# DISNEYCARDS

## LE 24 STELLE DEL MUNDIAL

POLONIA

**ENZO BEARZOT HA DEDICATO IN ESCLUSIVA IL REGALO MUNDIAL AI RINGO BOYS!**

SPONSOR UFFICIALE

DISNEY CARDS

# POLONIA

- *È una protagonista costante degli ultimi Mondiali: è stata due volte terza, nel 1974 in Germania e nel 1982 in Spagna. In più ha vinto le Olimpiadi del 1972 ed è giunta seconda in quelle del 1976. Si è qualificata per il Mundial 1986 vincendo il Gruppo Uno dell'Europa, davanti a Belgio, Albania, Grecia.*
- *L'allenatore è Antoni Piechniczek, 44 anni. Guida la Nazionale dal 1981 dopo essere stato buon giocatore negli anni Sessanta, con tre presenze in Nazionale.*
- *La «stella» della squadra è sicuramente Zbigniew Boniek, detto «Zibi», famosissimo in Italia prima con la maglia della Juventus e ora con quella della Roma. Il nome nuovo più in vista è quello di Dariusz Dziekanowski, 24 anni, alto 1 metro e 82, attaccante potente ed elegante: segnò un bel gol contro i miei azzurri lo scorso 17 novembre a Chorzow.*
- *La formazione base schiera: Mlynarczyk, Pawlak, Ostrowski, Matysik, Wojcicki, Przybys, Palasz, Buncol, Boniek, Dziekanowski, Smolarek.*

## IL COMMENTO DI ENZO BEARZOT

La solidità e l'organizzazione tattica sono le caratteristiche principali del gioco della Polonia. È una squadra sempre ben disposta sul campo, quasi mai lascia «buchi» per attacchi avversari. I difensori hanno muscoli e centimetri in abbondanza, a cominciare da Wojcicki (1 metro e 92). In compenso il portiere Mlynarczyk - che gioca nel campionato francese, a Bastia, in Corsica - è un po' incostante. Il perno di tutte le manovre resta sempre Boniek che, con le sue galoppate, sa rovesciare il gioco da un'area all'altra e con la sua personalità è il «leader» di questa Nazionale. All'attacco è temibilissimo Smolarek, veloce e buon tiratore. Spesso i polacchi sanno tenere un ritmo assai alto, bisogna vedere come si adatteranno alle esigenze del calcio in altura e anche al caldo del Messico, che pare fatto apposta per mettere in difficoltà chi è abituato a ben altri climi. Di loro conosco pregi e difetti da tanti anni, a cominciare dai mondiali del 1974 quando ci eliminarono battendoci per 2 a 1: nell'ultimo «Mundial» in Spagna, però, la vittoria fu nostra, per 2 a 0, con due gol di Paolo Rossi che pur non essendo proprio un colosso riuscì a superare i robustissimi difensori polacchi.

ENZO BEARZOT PRESENTA

# DISNEYCARDS

## LE 24 STELLE DEL MUNDIAL

PORTOGALLO

DISNEY CARDS

N. 18

# PORTOGALLO

- *Da ben vent'anni non riusciva a qualificarsi per la fase finale dei Mondiali: proprio da quella edizione del 1966 in Inghilterra che lo vide addirittura terzo, trascinato dal favoloso Eusebio (che fu il capocannoniere del torneo con 9 gol).*
- *Si è qualificato per il Mundial 1986 secondo nel Gruppo Due europeo dietro la Germania Occ.*
- *L'allenatore è José Torres, 48 anni, ex-centravanti del Benfica di Eusebio negli anni Sessanta. Ha sostituito Cabrita dopo gli «Europei» del 1984. Le «stelle» della squadra sono il portiere Bento (che ha un paio di simpatici baffoni), il centrocampista Carlos Manuel e il centravanti Gomes, che ha vinto due volte, nel 1983 e 1985, la «scarpa d'oro» come miglior cannoniere dei campionati europei.*
- *La formazione-base prevede: Bento, Joao Pinto, Ignacio, Venancio, Frederico, Carlos Manuel, Diamantino, Gomes, Jaime, Pacheco, Jordao.*

## IL COMMENTO DI ENZO BEARZOT

Io definisco i calciatori portoghesi i «brasiliani d'Europa». Non è solo questione di lingua, ma di stile, di tattica: la Nazionale del Portogallo presenta sul campo molte analogie con il Brasile nel controllo di palla, nella manovra ordinata e precisa, nella capacità di tenere a lungo il possesso del pallone mettendo in difficoltà i rivali soprattutto a centrocampo. La difesa si schiera solitamente a zona e sa costruire con bella disinvoltura il gioco, dopo aver interrotto l'azione avversaria. Nel settore di metà campo, Carlos Manuel è un «regista» sopraffino e sa pure andare al tiro con grande pericolosità. Le «punte» sono solitamente due (anche l'allenatore Torres mi sembra schieri la squadra con il modulo del 4-4-2) e al fianco del notissimo Gomes può esserci un tipo esperto come Jordao o il nuovo arrivato Fernandes.
Questa Nazionale a volte ha il difetto d'essere lenta, ma sulle alte quote del Messico il ritmo basso può trasformarsi in un vantaggio. Di sicuro i portoghesi sapranno manovrare al meglio il pallone, proprio come il Brasile, e potrebbero essere una delle sorprese di questo Mundial in altura.

PESCA MAGICA
CAMBIACOLORE®
OH CHE GIOIA!
COL CALORE
SON CAMBIATO DI COLORE
Che pesca magica con i pesci cambiacolore!
Sono sensibili al calore e sopra i 40 gradi
il loro colore cambierà. Tuffali nell'acqua calda,
con cui avrai riempito la vaschetta,
e poi con l'esca magnetica
della tua canna da pesca li prendi
per il naso. Nell'acqua fredda,
il loro colore tornerà quello di prima.
GiG
nel paese delle meraviglie

# MAGLIETTA, CALZONCI
# CON I RINGO BOYS

**VINCI 1.000 COMPLETI UFFICIALI DELLA NAZIONALE CON DEDICA ESCLUSIVA DI ENZO BEARZOT SU BORSA E PALLONE.**

*A tutti i Ringo Boys*
*Enzo Bearzot*

Prescrire

PAVESI
*esperienza antica, bontà moderna*
SPONSOR UFFICIALE

# NI, BORSA E PALLONE DIVENTI CAMPIONE!

fai gol anch

SHARJAH & DEPENDENCIES 1,50 POSTAGE 1968

GERD MÜLLER 25 DH POSTAGE

SHARJAH & DEPENDENCIES 40 DH. POSTAGE

**3** francobolli te li ha regalati **TOPOLINO**

**110** te li offre con questa **BOLAFFI** offerta speciale Mundial 86

e insieme avrai l'album per conservarli tutti nel modo migliore!

GIACINTO FACCHETTI "PELÈ" VITTORIO POZZO

# con i francobolli dei giocatori dei **Mundial !**

una fantastica collezione che ti ricorderà per sempre, con i suoi bellissimi francobolli, i più grandi campioni, i gol più belli, le partite più famose che hanno fatto la storia del calcio, le coppe... 110 francobolli con le prime serie per il **Campionato Mondiale del Messico!**

EUSEBIO FERREIRA

CRUYFF

MONDIALI 1982 ITALIA-BRASILE

FRANCOBOLLI
CALCIO E MONDIALI

EDIZIONI BOLAFFI TORINO

# c'é anche un album per te

una bellissima **RILEGATURA** ad anelli
un **FOGLIO SPECIALE**
per inserire i francobolli
che ti ha regalato TOPOLINO
in occasione del Mundial.
**16 FOGLI** con taschine Kanguro
per conservare in modo sicuro
i francobolli della tua nuova
collezione calcio.

## OFFERTA SPECIALE BOLAFFI MUNDIAL 86

110 francobolli "calcio" di grande formato, garantiti autentici dalla Bolaffi - 16 fogli d'album con taschine Kanguro - 1 foglio speciale per i francobolli allegati a questo numero di Topolino una rilegatura ad anelli (valore di listino e di catalogo L. 70.000)

a sole **L. 29.000!**

ALESSANDRO ALTOBELLI

REPUBLIQUE POPULAIRE DU CONGO

PUSKAS

# 110

francobolli

# 1

magnifico album

# 16

fogli a taschine
più il foglio speciale per i francobolli di Topolino

"blocca"
al volo questa stupenda occasione, spedisci subito la cartolina e tutto questo sarà tuo per sole L.

**L. 29.000!**

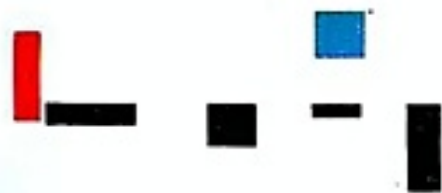
invece di L. 70.000

Per ovvi motivi di rifornimento, questa offerta è limitata e gli ordini saranno evasi in ordine di invio (farà fede il timbro postale).

Spett.
Alberto Bolaffi srl
via Cavour 17
10123 TORINO

STADIO DEL REAL MADRID

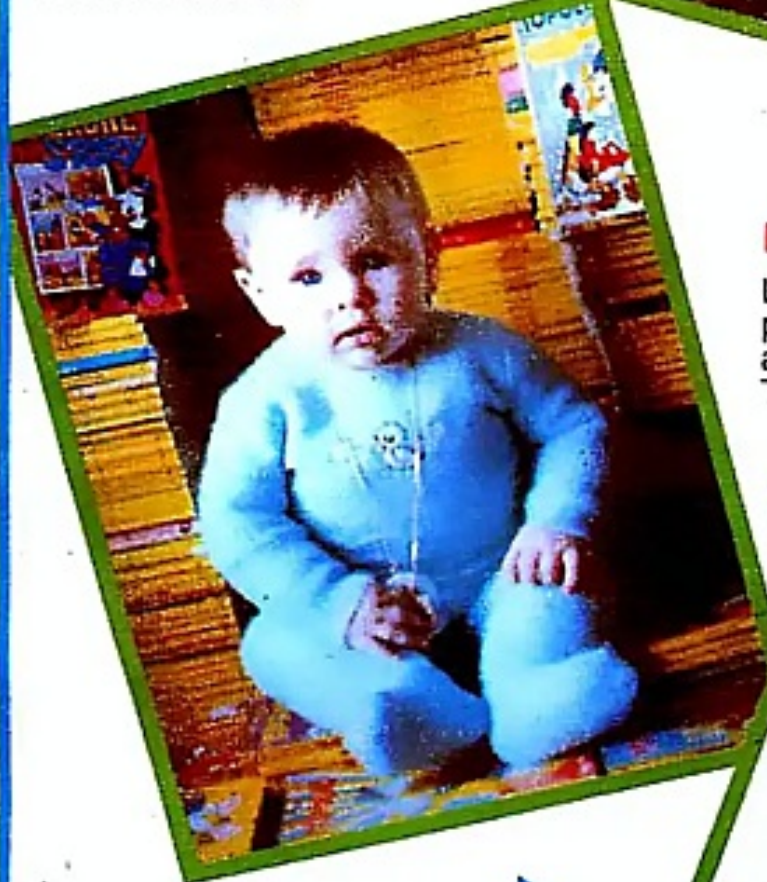
MILLESIMO GOL DI PELÈ

ARGENTINA MONDIALE

PORTOBELLO'S
AGENCO S.P.A. - VIA CAMPAGNA COGNENTO (MODENA) - TEL. (059) 35.55.45

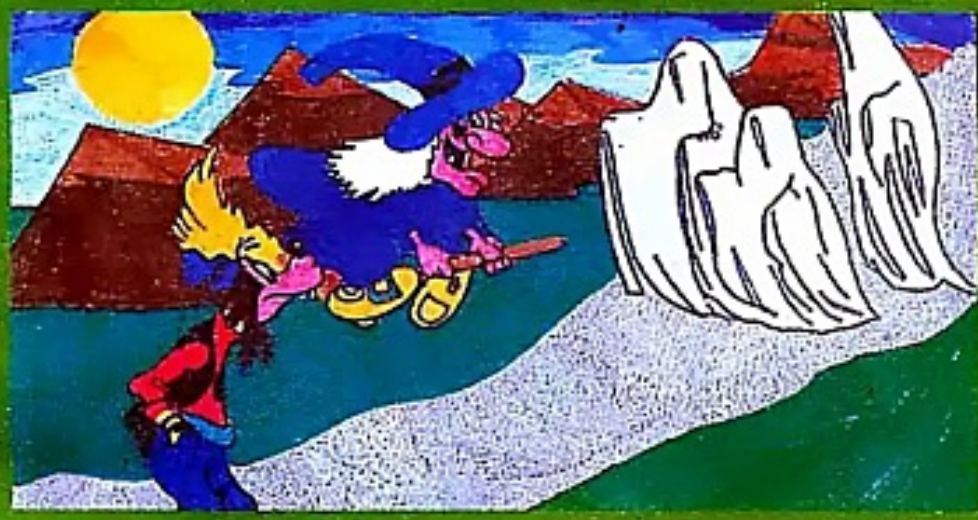
# MESSAGGI

Vi presentiamo Fiammetta Maria Rossi. È romana, ma vive in California. Ci ha scritto, infatti, da San Francisco e ha mandato la sua fotografia. Davvero graziosissima, la nostra Fiammetta. Ciao, e un bacetto anche alla gattina Minnie e al criceto Mickey. E saluti ai cuginetti Massimiliano, Aurelio, Lorena e a tutti gli altri amici di Roma.

## IL TEMPO PASSA...

Laura Colonna di Torino è ancora piccolina, ma... «fra qualche anno imparerò a leggere e i miei Topolino saranno ancora di più!»

La dolcissima amica Rosaria De Crescenzo di Napoli ci ha mandato alcuni disegni, e qui accanto ne vedete uno. Brava, Rosaria, conservaci sempre la tua amicizia! Anche noi ti vogliamo bene.

## UNA CLASSE IN GAMBA

La IV A della scuola elementare di Ventimiglia Nervia. Nella foto, in piedi Marco, Gianluca, Roberto, Daria, Paola, Davide, Tanya e Arianna. In ginocchio Flavio, Dino, Elena, Monica e Loredana. (Ragazzi, non è tecnicamente possibile sospendere l'abbonamento in estate. Pregate il custode della scuola che vi conservi i numeri del giornale. Ciao, saluti affettuosi!)

## BRAVO PAOLO!

Arriva da Zanè (Vicenza) questo bel disegno di Paolo Righele. Tanti complimenti.

Tra il lilla del cappellino e l'azzurro del mantello, ecco il «delicato» Super Pippo, disegnato da Silvia Zanichelli, un'affezionata amica del nostro giornale, di Mantova.

## LA QUINTA A

Bravissimi i ragazzi della V A, scuola elementare di via Gabbro a Milano. Dopo una ricerca scolastica molto impegnativa sul mondo disneyano, hanno voluto divertirsi un po' con un'allegra poesia - filastrocca sui nostri personaggi. Eccone un brano:

*«... Paperino rimarrà quel che sarà / Clarabella una pasticceria aprirà. / Qui Quo Qua in giro andranno / e il tesoro scopriranno / Paperone furibondo un piano inventerà / e andrà da Archimede che il futuro gli dirà... / Paperino se ne è andato in campeggio. / Pippo è il poliziotto / ed ha arrestato un Bassotto...»*

Ragazzi: siete simpaticissimi! Grazie della vostra preferenza per Topolino & C e un abbraccio da tutta la redazione.

ALLA CONQUISTA DEL WEST
COL FORTINO
playmobil®
HEADQUARTERS
prendi al laccio il West con playmobil!
il tuo eroe è
playmobil®
GiG

# 18 - 24 MAGGIO 1986

## Una settimana di stelle per giocare assieme e conoscersi meglio!

Volete scoprire il vostro carattere? Mandateci la vostra firma! Volete saperne di più sulla vostra personalità? Indicate la sequenza di colori preferita, osservando gli otto «spicchi» che trovate nelle pagine successive! Siete nati in questa settimana, nel 1974, '75, '76 o '77? Ecco i giorni «su» e «giù» per il prossimo mese! In ultima pagina trovate i tagliandi per avere a casa tutti i responsi! Compilateli e spediteli... per conoscervi meglio!

# DOMENICA 18 MAGGIO

*Pentecoste*

## IL SOGNO

**«Sognavo di camminare sempre più veloce...»** Significa che si sta per raggiungere il benessere. Insomma, c'è in agguato... la felicità.

## OROSCOPO

I gemelli possono realizzare tutto, anche... l'irrealizzabile. Il Cancro vive momenti di magica gioia. Scorpione con l'istinto vincente.

## ACCADDE UN GIORNO

Il 18 maggio 1912 nasceva a Pittsburg, negli Stati Uniti, Pierino Cuomo. Più noto con il nome d'arte di Perry Como, è stato un famoso cantante melodico e un popolare show-man.

1974 — 1975 — 1976 — 1977

### CICLO FISICO

GIORNI SU

GIORNI GIÙ

### CICLO INTELLETTIVO

GIORNI SU

GIORNI GIÙ

1974: fortissimi all'inizio di giugno. 1975: intorno al 7 giugno più portati all'ottimismo e al buon umore.

Proprio della Sardegna meridionale, questo cognome evoca immediatamente limpidi e freschi corsi d'acqua.

## I COLORI

Valentina Boretti di Chiavari (Genova) ha scelto questa sequenza: **verde, nero, giallo, blu, viola, grigio, marrone e rosso.** Vuol dire che sei una persona attiva che non si tira indietro di fronte alle difficoltà. Sono molte le cose che ti interessano o ti piacciono e sei disposta a impegnarti per conquistarle.

## LA FIRMA

(di Segrate)

# LUNEDÌ 19 MAGGIO

*S. Ivo*

## OROSCOPO

Il Sagittario, messo alla prova, supera bene l'esame. Un tenero gesto del Capricorno verrà apprezzato. Fortuna per il Cancro.

Gancetto, nipotino di Gancio, è un corvo-ragazzino che spesso ama cacciarsi nei guai

| 1974 | 1975 | 1976 | 1977 |
|---|---|---|---|

### CICLO FISICO

GIORNI SU

GIORNI GIÙ

### CICLO INTELLETTIVO

GIORNI SU

GIORNI GIÙ

1976: attenzione al 4 giugno, un giorno particolarmente giù. 1977: maggiore vitalità intorno al 27 maggio.

## ACCADDE UN GIORNO

Il 19 maggio 1974 la Lazio vinceva il suo primo scudetto in serie A e Giorgio Chinaglia concludeva il campionato come capo cannoniere, con 24 reti. Al secondo posto, la Juventus.

Cognome molto frequente anche come Spanu. Deriva da «spanu» (rossiccio), riferito al colore dei capelli.

(di Milano)

## LA FIRMA

## I COLORI

Amalia De Rosa di Sirignano (Avellino) ha scelto questa sequenza: **giallo, verde, blu, rosso, viola, grigio, nero e marrone.** In questo periodo forse sei poco soddisfatta di te stessa. Capita, di tanto in tanto. Perché non fai qualcosa per cambiare la situazione? Non è certo impossibile.

# MARTEDÌ 20 MAGGIO

*S. Bernardino*

## IL SOGNO

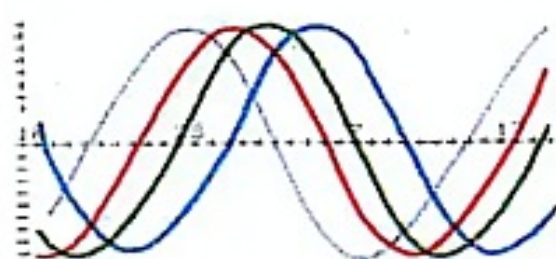
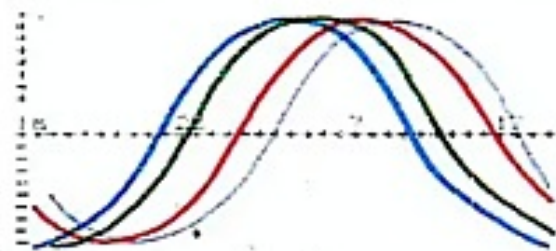
**«Nuotavo in una laghetto bellissimo...»** Nuotare in acque calme e in genere essere in acqua, purché in superficie, è di ottimo auspicio.

## OROSCOPO

Un felice presentimento regalerà benessere all'Acquario. Giornata propizia per i Pesci. La Bilancia ha tutto quello che vuole.

## ACCADDE UN GIORNO

Il 20 maggio 1927 l'americano Charles A. Lindberg partì da New York sul monoplano «Spirit of Saint Louis» e raggiunse Parigi in 33 ore e 29 minuti, senza scalo.

Diffuso nel Nord, questo cognome deriva dal nome Adolfo, che a sua volta deriva dal tedesco, «wolf» (lupo).

1974: la prima settimana di giugno sarà ottima per studiare con profitto. 1975: pessimisti alla fine di giugno.

## I COLORI

Elena Petessini di Trieste ha scelto questa sequenza: **verde, rosso, giallo, marrone, grigio, viola, blu e nero.** Vuol dire che sei molto sensibile, ma quando vuoi veramente qualche cosa, sei in grado di superare tutti gli ostacoli. Qualche periodo «no» diventerà subito... sì!

## LA FIRMA

Chiara (di Milano)

## OROSCOPO

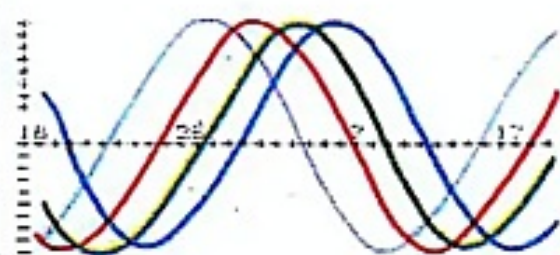
Per l'Acquario un giorno in compagnia di simpatici amici. Telefonata in ritardo per i Pesci, ma pur sempre... telefonata eccellente.

# MERCOLEDÌ 21 MAGGIO

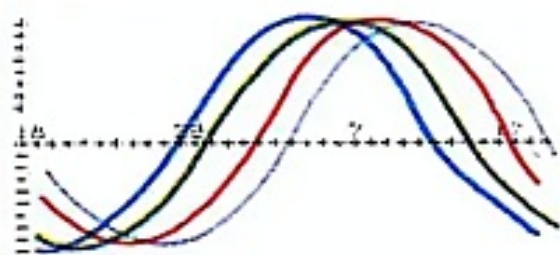
*S. Vittorio*

Gancio il dritto, amicissimo di Topolino, è un drittone al cento per cento.

1974 — 1975 — 1976 — 1977

CICLO FISICO

GIORNI SU

GIORNI GIÙ

CICLO INTELLETTIVO

GIORNI SU

GIORNI GIÙ

1976: attenzione al 6 giugno. 1977: tra la fine di maggio e l'inizio di giugno più portati al pessimismo.

## ACCADDE UN GIORNO

Il 21 maggio 1882 partiva da Milano il treno diretto a Lucerna che avrebbe inaugurato la galleria del San Bernardo lunga 14.980 metri. I lavori erano incominciati 10 anni prima.

Qualche antenato uomo di mare è certo all'origine di questo cognome, per altro non molto diffuso.

## I COLORI

Alessandra Negrini di Cernusco sul Naviglio (Milano) ha scelto questa sequenza: **viola, blu, rosso, verde, grigio, giallo, marrone e nero.** Vuol dire che di solito hai le idee molto chiare e se qualcuno osa dubitare delle tue convinzioni, reagisci prontamente e con gli argomenti appropriati.

# GIOVEDÌ 22 MAGGIO

*S. Rita*

## IL SOGNO

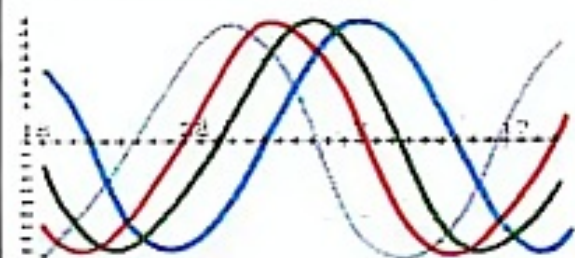
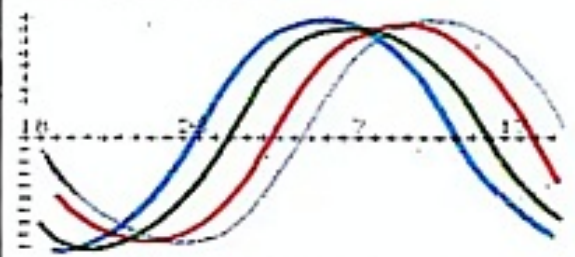
**«Salutavo tanta gente...»** Salutare delle persone o abbracciarle è un buon segno. Se poi si tratta di un nemico è in arrivo la... pace!

## OROSCOPO

S'accendono gli astri per il Toro. Il Cancro punta tutto sulla fortuna e raddoppia. Venti di festa per la Vergine. Acquario in gran forma.

## ACCADDE UN GIORNO

Il 22 maggio 1729 nasceva a Bosisio, in provincia di Como, Giuseppe Parini. Ordinato sacerdote nel 1754, fu precettore e sovrintendente alla pubblica istruzione oltre che poeta.

Cognome ligure che deriva dalle caratteristiche «fasce» (strisce di terreno coltivato su coste di monti e colline).

1974: fortissimi intorno al 7 giugno. 1975: dall'8 al 10 giugno più portati all'ottimismo. Viva i giorni su!

## I COLORI

Nadia Carmine Scarfiello di Potenza ha scelto questa sequenza: **verde, rosso, blu, grigio, nero, marrone, giallo e viola.** Vuol dire che non ti tiri mai indietro e che ti piace accettare ogni sfida. Le difficoltà non ti spaventano e vai sempre dritta al tuo scopo

## LA FIRMA

(di Udine)

LUNA

# VENERDÌ 23 MAGGIO

*S. Fiorenzo*

## OROSCOPO

Allo Scorpione va tutto extra... ordinariamente bene. Felicità inaspettata per il Capricorno. L'Acquario si illumina di grande serenità.

Gas e Giac, due ingegnosi topolini che danno una mano alla bella Cenerentola (1950)

1974 — 1975 — 1976 — 1977

## CICLO FISICO

GIORNI SU

GIORNI GIÙ

## CICLO INTELLETTIVO

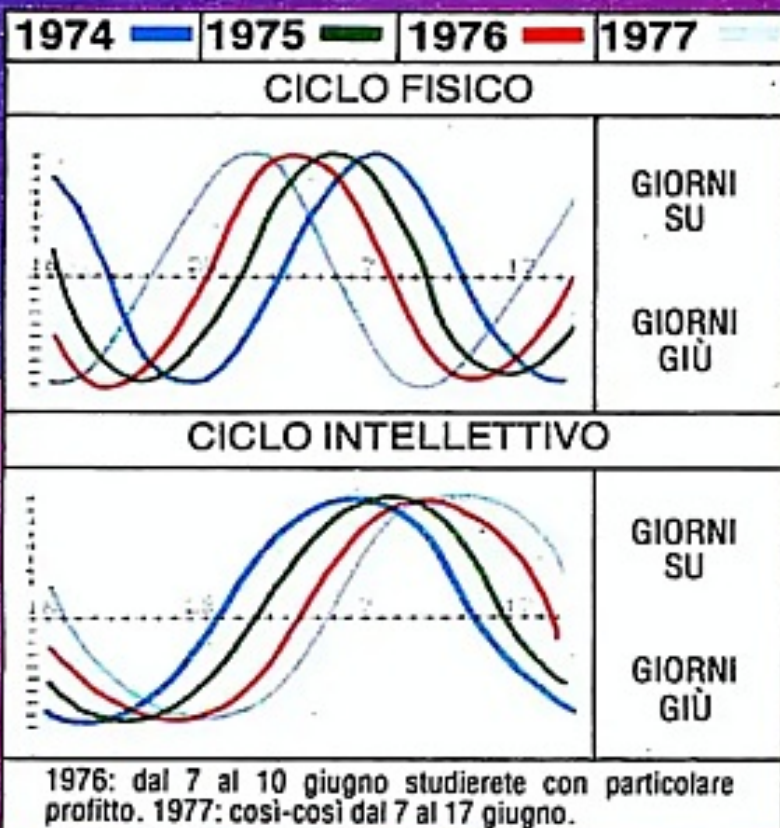
GIORNI SU

GIORNI GIÙ

1976: dal 7 al 10 giugno studierete con particolare profitto. 1977: così-così dal 7 al 17 giugno.

## ACCADDE UN GIORNO

Il 23 maggio 1883 nasceva a Denver, nel Colorado, Douglas Fairbanks. Attore, divenne popolarissimo interpretando sullo schermo Zorro, D'Artagnan, Robin Hood e altri eroi.

Variante di Vescovo, questo cognome deriva da titoli in qualche modo legati alla gerarchia ecclesiastica.

(di Milano)

## LA FIRMA

- OTTIMISMO
- FORTUNA
- TENEREZZA
- ORGANIZZAZIONE
- PRONTEZZA
- AMBIZIONE
- GENEROSITÀ
- AMICIZIE SINCERE
- SELF-CONTROL
- SEI UN PAPERONE
- RISOLUTEZZA

BUONO OTTIMO SUPER

## I COLORI

Francesco Zavarese di Gragnano (Napoli) ha scelto questa sequenza: **giallo, verde, viola, nero, rosso, marrone, grigio e blu.** Vuol dire che nelle tue relazioni con gli altri ti piacerebbe sentirti più tranquillo e sicuro. Non è certo impossibile, ma dovresti sfruttare meglio le tue possibilità e avere più fiducia.

LUNA

# SABATO 24 MAGGIO

*S. Noto*

## IL SOGNO

**«Sognavo di volare...»** Meglio di così... Volare è un segno di elevazione, perciò sono in arrivo tantissime soddisfazioni morali e materiali.

## OROSCOPO

Per i Pesciolini è in arrivo una notizia molto interessante. Gente allegra intorno al Toro. Fortuna non... preventivata per i Gemelli.

## ACCADDE UN GIORNO

Il 24 maggio 1883 si inaugurava a New York il ponte di Brooklyn. Sospeso su cavi d'acciaio, lungo 1820 metri e con cinque corsie, fu percorso quel giorno da ben 140.000 persone.

1974 e 1975: maggiore vitalità intorno al 7 giugno. 1976: attenzione al 9 giugno. Abbasso tutti i giorni giù!

Cognome veneto (diffuso soprattutto tra Padova e Venezia), deriva da «cortelasso», grosso coltellaccio da cucina.

## I COLORI

Carlo Respighi di Milano ha scelto questa sequenza: **nero, blu, giallo, verde, rosso, grigio, marrone e viola.** Vuol dire che hai una grande fantasia e ti piace sognare a occhi aperti. Ti piacerebbe che accadessero solo cose interessanti. Effettivamente sarebbe molto bello, ma...

## LA FIRMA

(di Genova)

la Forza è
una Peugeot vestita con i colori Benetton:
portiere apribili, ruote sterzanti,
spoiler posteriore, roll-bar.
È tanta forza per vincere.
PEUGEOT 205 TURBO 16 RALLY
Scala 1:24.
ruote STERZANTI
Agip
Agip
22
benetton
SISLEY
burago
L. 5.500 (Benetton compreso)

# RISATE BOOM

— Come va il bagnetto di Isidoro?

— Durante i concorsi si porta sempre qualche cosa da mettere sotto i denti!

— Adesso smettila di fare lo spiritoso!

— Bloccalo! Non lasciarlo entrare!

— Siamo nel territorio di Sansone! Non vorrei avere sorprese!

— Attento, caro! Sta arrivando Sansone «pie' leggero»!

— Non lo vizi un po' troppo?

GOBBLE GOBBLE

HINK!

GOBBLE GOBBLE

HINK!

— Vuoi anche qualche cosa da bere per fare passare il singhiozzo?

Siamo i POPPLES
morbidoni, e...

...opplà
salterelloni.



Troverai i teneri
Popples in quattro
diverse misure e
ogni tipo in tanti
allegri colori.

UNA TÈNERA ESPLOSIONE D'ALLEGRIA.

# PICCOLO SCHERMO

## DOMENICA
18 maggio

**16.00**
**Legmen**
(telefilm)

**17.05**
**H. Finn e i suoi amici** (dis. an.)

Huckleberry Finn

**19.00**
**Sport Billy**
(dis. an.)

**19.00**
**Dalle nove alle cinque**

Doralee Rhodes, la nuova segretaria, è una splendida ragazza che Hart ha assunto per corteggiarla. I colleghi, quindi, sono molto diffidenti nei suoi confronti; anche se la ragazza è molto in gamba...

**19.30**
**Black Star**
telefilm

## LUNEDÌ
19 maggio

**12.45**
**Bravo Dick**
(telefilm)

**16.45**
**Hazzard**
(telefilm)

Hugie Hogg, nipote di Boss, torna in città per mettere nei guai i Duke. Poi, come se non bastasse, ruba allo zio Boss il denaro truffato da questi al fisco.

**17.00**
**Candy Candy**
(dis. an.)

**18.50**
**I Ryan**
(telefilm)

**20.30**
**Magnum P.I.**
(telefilm)

In occasione di una mostra di preziosi, Magnum conosce una ragazza figlia di un ladro di gioielli. Naturalmente, la ragazza ha appreso dal padre tutti i trucchi del mestiere...

**20.30**
**I Robinson**
(telefilm)

B. Cosby e D. Ayers-Allen

## MARTEDÌ
20 maggio

**17.30**
**Doppio Slalom**
(gioco a quiz)

Corrado Tedeschi

**17.50**
**Lucy Show**
(telefilm)

**19.30**
**Zig Zag**
(gioco a quiz)

**19.30**
**La famiglia Addams**
(telefilm)

Crisi familiare in casa Addams: Mercoledì, in seguito a un rimprovero, se ne va. I genitori si rivolgono alla polizia, Dipartimento persone scomparse...

**20.30**
**Una canaglia a tutto gas** (film)

Desiderosi di vincere le elezioni nel Texas, Burdette, Enos sr. e Enos jr. incaricano il campione dei camionisti Cledusdi di prelevare un «pacco» a Miami. Cosa contiene il pacco?

## MERCOLEDÌ
21 maggio

**11.30**
**Tuttinfamiglia**
(gioco a quiz)

**16.00**
**Chobin, principe**
(dis. an.)

Chobin

**18.00**
**Mask**
(dis. an.)

**18.00**
**Webster**
(telefilm)

Continua la battaglia legale tra Philip e i coniugi Papadopolis per l'adozione di Webster. Ma il più angosciato di tutti appare il bambino, convinto che la sua scelta farà comunque soffrire qualcuno...

**20.30**
**OK, il prezzo è giusto**
(gioco a premi)

Indovinando il prezzo di un oggetto o andando il più vicino possibile al suo costo reale si «rischia» di vincerlo. E poi non solo quello. Anche tante, tante altre cose ancora...

## GIOVEDÌ
22 maggio

**16.00**
**Bim Bum Bam**
(giochi e dis. an.)

Manuela, Paolo e Uan presentano l'appuntamento con «Bim Bum Bam», il programma di giochi e disegni animati. In programma oggi, tre serie animate: «Flo, la piccola Robinson», «Mila e Shiro» e «Chobin, il principe stellare».

**16.15**
**Alice**
(telefilm)

**19.00**
**I Jefferson**
(telefilm)

È giusto che una giovane sposa lasci il marito per trascorrere tre mesi di vacanza in Inghilterra? Jenny, la sposa, è convinta di sì; Lionel, lo sposo, assolutamente di no!

**20.30**
**Colombo**
(telefilm)

**21.30**
**Insiders**
(telefilm)

## VENERDÌ
23 maggio

**12.45**
**Ciao Ciao**
(dis. an.)

Four

**18.00**
**Mork e Mindy**
(telefilm)

**18.30**
**C'est la vie**
(gioco a quiz)

Le concorrenti di oggi si chiamano Carla, Paola e Loretta e si scontreranno con Sergio, Massimo e Patrizio. Argomenti della puntata: «Le inchieste», e il gioco delle «associazioni».

**20.00**
**Transformers**
(dis. an.)

**20.30**
**Bomber**
(film)

Un ex campione di pugilato finisce come marinaio in una nave destinata alla demolizione. Ma a Livorno incontra un manager che sogna di scoprire un grande campione di boxe.

Stoney Jackson

## SABATO
24 maggio

16.15
Gavilan
(telefilm)

A Gavilan viene chiesto di indagare sul rapimento di un famoso scienziato candidato al premio Nobel. Gavilan si vede così costretto a collaborare con ex colleghi della Cia, fra i quali diversi nemici che ostacoleranno il suo lavoro.

17.00
La gang degli orsi (telefilm)

La gang degli orsi

17.15
Big Bang
(rub. scient.)

20.30
Supercar
(telefilm)

Michael e Kitt sono impegnati a dare la caccia ad un evaso molto pericoloso. L'organizzazione che ha preparato la fuga riesce, servendosi di una trappola ben architettata, a rapire Kitt.

**VENERDI' 23 MAGGIO**

*Il leone Lamberto, allevato da mamma pecora.*

Come per un affettuoso gesto di simpatia, PISTA!, la trasmissione presentata da Maurizio Nichetti, vuole proporre questa settimana un omaggio agli «emarginati» dei film di Walt Disney.
Gli «emarginati» sono quei personaggi che, per uno scherzo della sorte oppure magari soltanto per... timidezza, se ne stanno quasi sempre in disparte, tutti soli.
Ed ecco, allora, l'occasione per conoscere simpatici animali come il topo che voleva volare e il toro che non voleva combattere.
E Lamberto, leone pacifico, allevato in un gregge. E anche Fuffo, elefantino buffo, sempre preso in giro per le sue orecchie grandi e la proboscide lunga.

### I TITOLI

I titoli dei cortometraggi che vedremo venerdì sono:
Il topo volante; Vecchio giocattolo; Fuffo elefatino buffo; Il toro Ferdinando; Morris la piccola alce e Lamberto leone pecorone.

= UAU! (da vedere) = DOPPIO UAU! (da seguire attentamente) = TRIPLO UAU! (da non perdere)

# UN REGALO FANTASTICO!

Raccogli gli adesivi ZUEGG!!

ZUEGG

Gratis per voi

Nel prossimo numero di TOPOLINO... IL POSTER DEI PERSONAGGI DI WALT DISNEY. E DUE ADESIVI... PRISMATICI!

ATTENZIONE!
CI SONO ANCHE I...

È VERO, ZIO, CHE IN QUEL LIBRO SI PARLA DI UN NOSTRO ANTENATO?

MA VA LÀ, NON CI CREDO...

NO, È VERO, È VERO! SI CHIAMAVA CAPITAN PAPERQUACK ED ERA SOPRANNOMINATO LO SCORRIDORE DEI MARI!

FAMOSI CAPITANI DI MARE

S-84072

IL SUO CLIPPER "FRECCIA DEI MARI" DETIENE TUTT'ORA IL RECORD DI NAVIGAZIONE!
PECCATO NON POTER SEGUIRE LE SUE ORME!

E PERCHÉ NO? BASTA AVERE UNA NAVE!
E IL BREVETTO DI CAPITANO, LO SCORDI?
RAMOS: CAPITANI DI MARE

SIGH! QUESTO SIGNIFICA LEZIONI... ADDESTRAMENTO... GULP!
PST! FACCIAMO UNO SCHERZETTO ALLO ZIO?

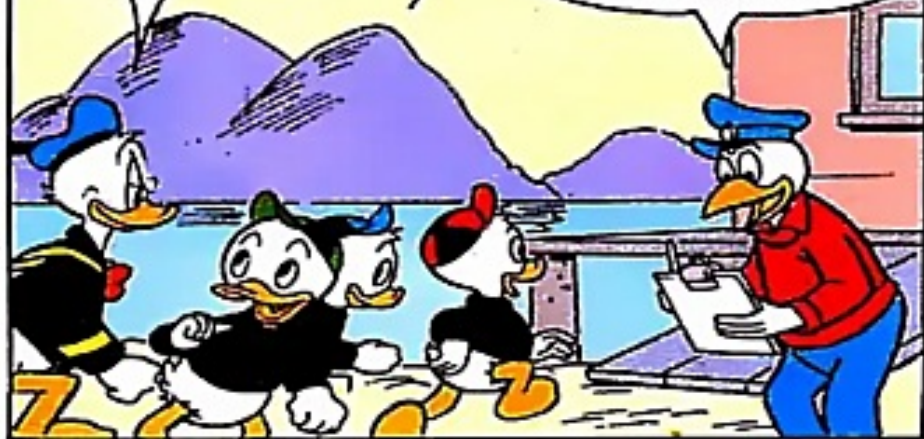
EHM... A PENSARCI, UN MODO CI SAREBBE...
QUALE? PARLA! SONO TUTT'ORECCHI!

E QUO PARLÒ...
NOLEGGIARE UN BARCONE DA LAGO? MI VOLETE PRENDERE IN GIRO?
OH, NO, ZIO PAPERINO! CI DIVERTIREMO MOLTISSIMO, VEDRAI!
PONTILE DI GOLASECCA

UN LAGO? SGRUNT! TANTO VARREBBE NAVIGARE NELLO STAGNO DI NONNA PAPERA!
PERCHE`?

PERCHE` CAPITAN PAPERQUACK SI E` GUADAGNATO LA FAMA SFIDANDO I MAREMOTI!
E ALLORA?
NOLEGGIO BARC

E ALLORA NON E` DECOROSO PER ME NAVIGARE SU UNA BAGNAROLA GALLEGGIANTE!
DAI, NON PRENDERTI TROPPO SUL SERIO, ADESSO!

OKAY! MI AVETE CONVINTO! PERO', IL CAPITANO LO FARO` IO!
E NOI SAREMO LA CIURMA!
HO QUEL CHE FA PER VOI, GENTE!

BASTA CHE SEGUIATE LE INDICAZIONI SULLA CARTA DI NAVIGAZIONE E...
LASCIATE FARE A NOI LUPI DI MARE!
TUTTI A BORDO!

EHI, CHE DICE QUESTA CARTA? NON RIESCO A LEGGERLA!
PER FORZA! LA TIENI ALLA ROVESCIA!
GUARDA, QUO!

BAH! CHI CI CAPISCE È BRAVO!
UHM... SARÀ MEGLIO CHE FACCIA IO DA NAVIGATORE!

BUONA IDEA! UN LUPO DI MARE HA BEN ALTRE INCOMBENZE!
GIUSTO! IL TUO POSTO È AL TIMONE!
TORNIAMO SUBITO!
BIBITE & PANINI

IO TI DARÒ LE INDICAZIONI DI ROTTA!
PERFETTO!

VIRARE A BABORDO!
A BA... GULP... CHE?
A "BABORDO" SIGNIFICA A SINISTRA...

...E "TRIBORDO" A DESTRA!
GULP! COME SONO COMPLICATI QUESTI MARINAI!
VIENI A DARCI UNA MANO, QUA!

CHE C'È?
DOBBIAMO IMBARCARE LE PROVVISTE!

INTANTO...
EHI! MA È FACILISSIMO AVVIARE LA NAVE!
TRUNF

OOOPS! FIN TROPPO!

EHILÀ! FUNZIONA!
UACK! È PARTITO SENZA DI NOI!
MA NO! STARÀ PROVANDO I MOTORI!
DU... DUBITO...
TUU-TUUU
BIBITE & PANIN

...DAL MOMENTO CHE LA CARTA DI NAVIGAZIONE L'HO IO!
NON PREOCCUPARTI, FIGLIOLO!

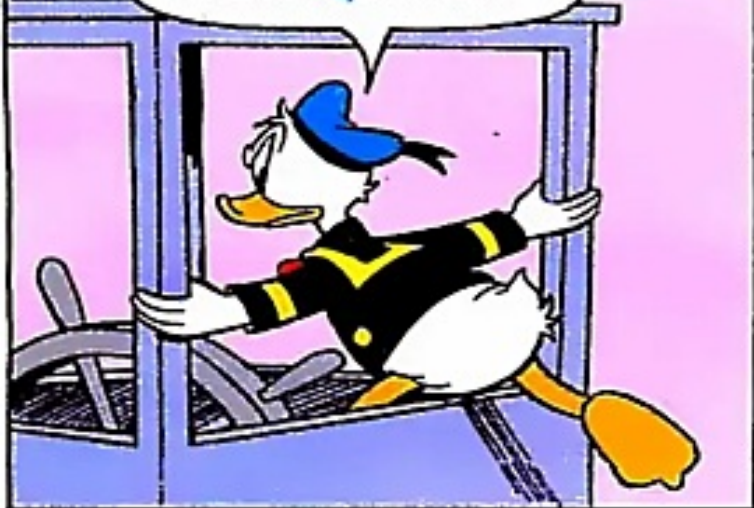
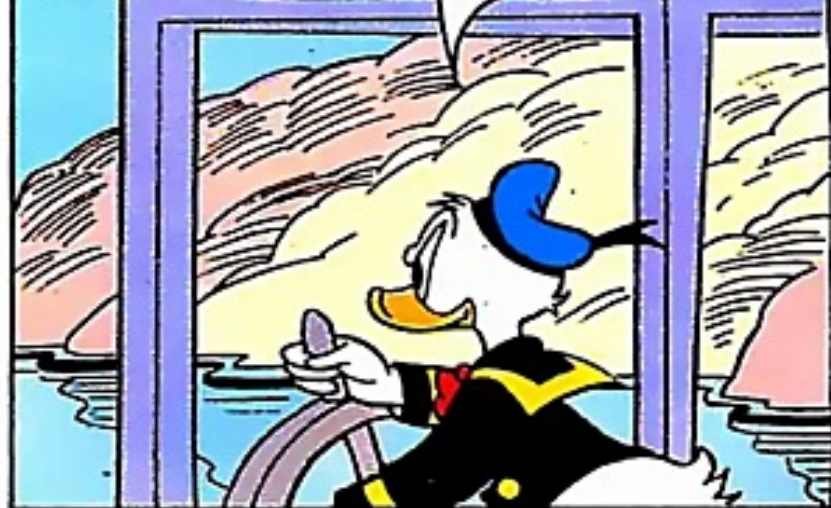
TUTTI I PUNTI DI PERICOLO SONO CONTRASSEGNATI DA CARTELLI PIANTATI SULLA COSTA!
NON POTRÀ NON VEDERLI!
FIUUU! CHE SOLLIEVO!

PIÙ TARDI...
DA CHE PARTE DOBBIAMO VIRARE, QUA?

SGRUNT! MARINAIO, NON RISPONDI AL TUO CAPITANO?

HRUMPH! MI TOCCA PERSINO LASCIARE IL TIMONE! INAUDITO!
PERICOLO! RAPIDE A 500 m

UH?! È SCOMPARSO!
PERICOLO! RAPIDE A 500 m

SGRUNT! BELL'EQUIPAG-GIO MI RITROVO! MA UNA VOLTA APPRODATI, MI SENTIRANNO!

UHM... E ADESSO DA CHE PARTE VADO? A BABOR-DO... O TRIBORDO?

TRIBORDO, PAPERINO... TRIBORDO...
YEOW!
ROAR
SPLASH

INTANTO, PIÙ A VALLE...
ECCO I CANOISTI DELLA DOMENI-CA, JENNY...

...ESIBIZIONISTI CHE RI-SCHIANO IL COLLO PER NULLA!
WHEEE!

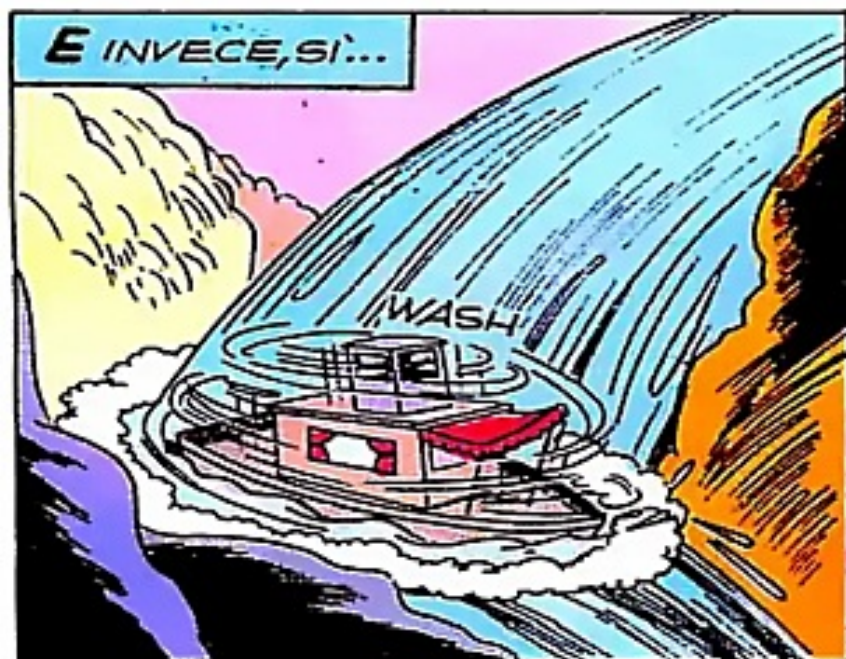
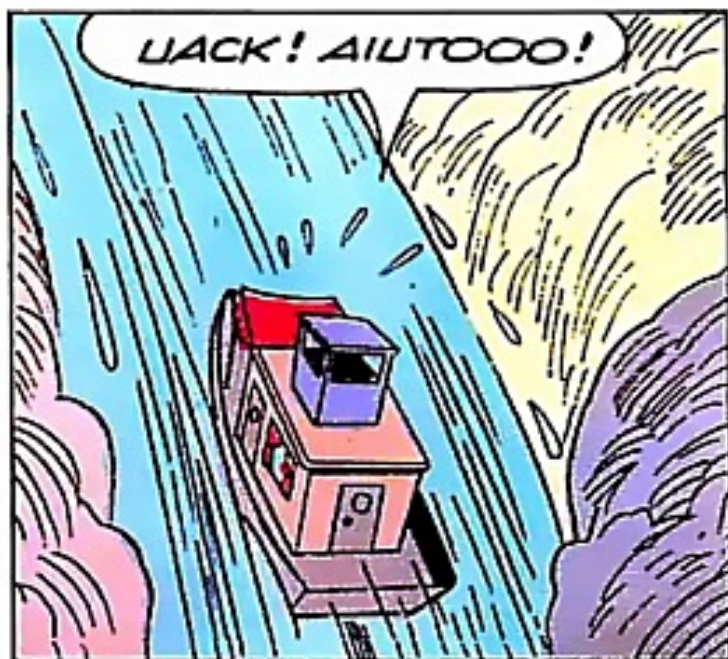
GASP! STA PER ARRI-VARNE UN ALTRO!
HI...YA!

UH! ADDIRITTURA CON UN BARCONE!
AAAA...
ROAR

SENTI? URLA DALLA SODDISFAZIONE!
HI-YA!

GIÀ...
OH, NO!

IL VORTICE NO!
ROAR
SPLASH

E INVECE, SI'...
WASH

UACK! AIUTOOO!

POI...
EHI! TOSTO QUELLO! SCENDE LE RAPIDE AL CONTRARIO!
TROPPO GIUSTO!
SPLASH

E NOI CHE CI CREDEVAMO CORAGGIOSI!
DOBBIAMO INFORMARE SUBITO LA STAMPA! QUESTO È UN EROE, TE LO DICO IO!
URK!

E COSÌ...
TUTTE LE STAZIONI RADIO HANNO PARLATO DI TE!
SEI STATO INVITATO PERSINO ALLA TELEVISIONE!
SÌ?

E I TELE-GRAMMI DI CONGRATULAZIONI LI HAI VISTI?
QUI CE N'È UNO CHE TI VUOLE COME PRESIDENTE DEL CLUB DEGLI SPERICOLATI!
CARINI!

LO ZIO PAPERINO È DIVENTATO PIÙ FAMOSO DEL CAPITANO PAPERQUACK!
BE', BUON SANGUE NON MENTE! (YAWN)

OH, ZIO! C'È ANCHE UN REGALO DA PARTE DI UN MILIARDARIO AMANTE DELLO SPORT!
DAVVERO? E CHE REGALO È?

UN BIGLIETTO DI PRIMA CLASSE PER UNA CROCIERA ALLE HAWAII SULLA NAVE "INTREPIDA"!
YEEK! UN VIAGGIO ATTRAVERSO L'OCEANO?

CHE GLI È PRESO?
MEGLIO CHIAMARE UN DOTTORE!
EEP!

COSÌ
ALLORA, DOTTORE! È GRAVE?
SI TRATTA DI COLLASSO CEREBRO-NERVOSO SUPERGALOPPANTE...

...PROVOCATO DA IDROFOBIA! O TERRORE DELL'ACQUA!
UH-OH! DEV'ESSERE STATO L'EFFETTO DELLE RAPIDE!

SARÀ MEGLIO TENERLO A LETTO UNA SETTIMANA, RAGAZZI!
COSÌ TANTO?
POVERO ZIO PAPERINO!

SOPRATTUTTO, CERCATE DI TENERGLI ALTO IL MORALE!
NON PREOCCUPATEVI, DOTTORE!
LO COCCOLEREMO, PERSINO!

MA IN BREVE PAPERINO PRENDE GUSTO A ESSERE COCCOLATO...
PREFERISCO LA MINESTRINA A TEMPERATURA AMBIENTE, QUO!
TE LA PORTO SUBITO, ZIO!

C'È QUALCHE ANIMA BUONA CHE MI PORTA UN CUSCINO?
PUFF! PUFF! FAMMI UN FAVORE, QUO! LA PROSSIMA VOLTA EVITA DI FARE SCHERZI ALLO ZIO PAPERINO!
FINE

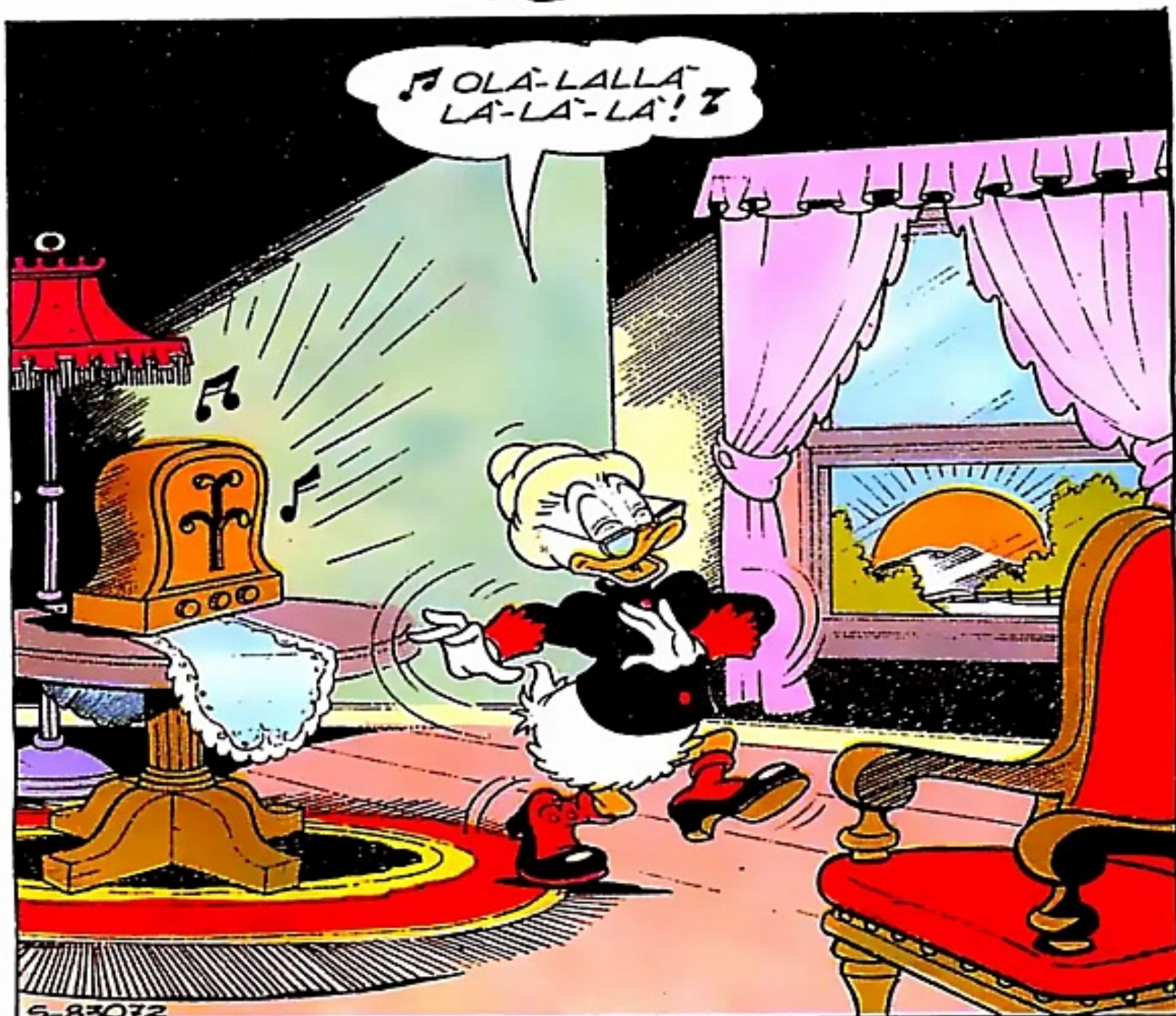
# THE ANIMAL™ RAMPER

**la belva che nuota con la potenza degli artigli**

VA NELL' ACQUA E SUPERA OGNI OSTACOLO

Ramper:
la forza dell'artiglio
unita alla capacità
di fendere le acque
in una nuova,
fantastica macchina
fatta per superare
davvero tutti gli ostacoli.
Ramper:
niente può fermarlo!

OLÀ-LALLÀ LÀ-LÀ-LÀ!

S-83072

OH! POVERA ME! QUANDO COMINCIO A BALLARE NON LA SMETTEREI PIU`!

DIMENTICO, PERSINO, CHE NON SONO PIU` UNA RAGAZZINA!
MIAO

MA QUELLE VECCHIE CANZONETTE MI METTONO UNA TALE ALLEGRIA ADDOSSO!
MIAOOO!

BUONO, MICIONE! SARAI IL PRIMO A ESSERE SERVITO!

POI VENGONO I POLLI, LA MUCCA MOLLY, BILLY IL CAPRONE E I TRE MAIALI!

MI SENTO PROPRIO IN GRAN FORMA! YUPPIE!

CHI SARÀ A QUEST'ORA?
TOC
TOC

SPERIAMO NON SIANO GUAI!
TOC
TOC
TOC

NESSUNO? EPPURE MI PAREVA CHE...

OH GUAR, DA, GUAR DA!
MAIPIÙ!

UN CORVO? ERI TU ALLORA CHE BUSSAVI ALLA PORTA?

MAIPIU'!
MAIPIU', A ME? CE L'HAI CON ME, FORSE?

SCIO'! SPARISCI! VIA DA CASA MIA!

ULP! HO I SUDORI FREDDI!
CLIC

SPERIAMO CHE QUEL PENNUTO NON MI PORTI SFORTUNA!
BAAA?

E PENSARE CHE STAMANE MI SENTIVO COSI' RINGALLUZZITA, BILLY...
BAAA?

AVREI BALLATO E CANTATO PER TUTTA LA GIORNATA!

BAH! IO VORREI SAPERE CHI LI MANDA IN GIRO I CORVI!

YEURGH! ANCORA TU?
MAIPIU'!

ALLORA HAI DECISO DI PERSEGUITARMI, BE-STIACCIA!

GASP! SONO DI NUOVO MADIDA DI SUDORE!

LO SENTO! QUEL CORVACCIO ANNUNCIA SENZ'ALTRO UNA DISGRAZIA!

MA IO NON MI SPAVENTO PER COSÌ POCO! HO NERVI D'ACCIAIO, ALTRO CHÉ...

ULP! NON PROPRIO!
BONK
SCIAF

NON MI RICONOSCO PIÙ! QUASI MI VERGOGNO DI ME STESSA!
OINK OINK

MUUU!
SCUSA, MOLLY! MA LA TUA PADRONA NON È IN VENA OGGI!

QUEL CORVACCIO MI HA ROVINATO LA GIORNATA!

MAIPIÙ, DICEVA! MAIPIÙ...

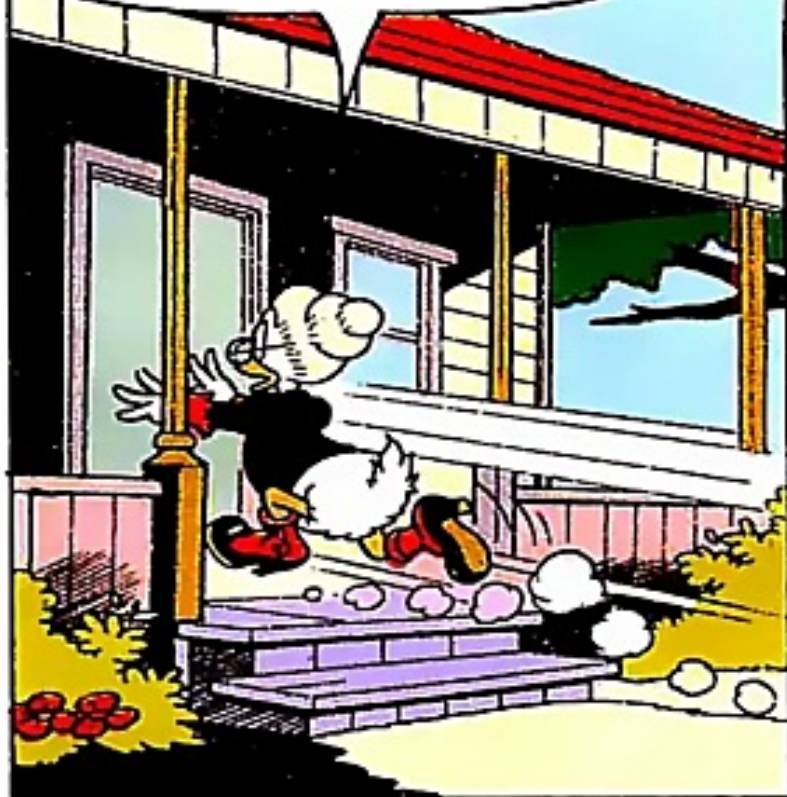
UACK!
MAIPIÙ!

GASP! ANCORA?
MAIPIÙ!
OINK!
CIOMP! CIOMP!

TI MANDA QUAL-CHE MIO NEMICO, EH?

E SMETTILA DI RIPETERE "MAIPIÙ"! NON LO SOP-PORTO!
MAIPIÙ!

UNA DISGRAZIA STA PER CADERE SU DI ME E I MIEI FAMILIARI! LO SENTO!

PAPERONE! ECCO... DEV'ESSERE LUI IL PREDESTINATO!

PAPERONE, RISPONDIMI! VA TUTTO BENE?

CERTO, NONNA PAPERA! PERCHÈ?

FURTI? RAPINE? SENTI, NONNA, RILASSATI E PAR-LA CON CALMA!

OH, NO! ANCORA LUI!
TOC TOC TOC
NONNA PAPERA? NONNA PAPE-RA?

NON TI A-APRO, CORVACCIO... TU SEI IL MESSAGGERO DELLA SFORTUNA!
TOC TOC

DEVO CORRERE ALLA FATTO-RIA! NON HO MAI SENTITO NONNA PAPERA COSÌ SCONVOLTA!
P. d. P.

OH, NO! PERCHÉ NON VA VIA? PERCHÉ CONTINUA A BUS-SARE?
TOC TOC

QUASI QUASI GLI APRO... COSÌ, PER RICONOSCIENZA, NON RIPETERÀ "MAIPIÙ"!..

NON DIRLO! TI PREGO... NON DIRLO...

MAIPIÙ!
AARGH!

SLAM

SPERIAMO DI NON ESSERE ARRIVATO TARDI!

NASCOSTA IN QUESTO CANTUCCIO, STARÒ AL SICURO DA OGNI PERICOLO! EH! EH!
MIAO! MIAO!

SAI, MICIONE? NON REGGEREI A UN ALTRO "MAIPIU""!
MIAO!

TOC
TOC
TOC
ARGH! CI RISIAMO!

NONNA? SONO IO... PAPERONE! SEI IN CASA?

RISPONDI, NONNA PAPERA...
CLIC

OH, PAPERONE! PER FORTUNA SEI VENUTO! HO I NERVI A PEZZI!
?

SENTI ? ANCORA QUEL CORVACCIO! È TUTTA LA MATTINA CHE MI PERSEGUITA CON IL SUO "MAIPIÙ"!
?
TOC
TOC
TOC

VIA NONNA PAPERA... NON CREDERAI ANCORA A CERTE COSE...
NON APRIRE, PAPERONE, NON APRIRE!

BASTA, NONNA! FACCIAMO LE PERSONE SERIE!
D-D'ACCORDO! COME VUOI TU...

OSSERVA COME TI SISTEMO IL CORVO, NONNA! EH! EH!
ULP! FACCIAMO GLI SCONGIURI!

SALVE, NONNA PAPERA! AVETE PER CASO VISTO IL MIO CORVO?
UACK!

OH, MISTER PAPERONE! CI SIETE ANCHE VOI! VI PREGO, SE VEDETE IL MIO CORVO DI AVVERTIRMI!
?

NON VORREI PERDERLO PROPRIO ORA! DOPO TUTTA LA FATICA CHE HO FATTO PER INSEGNARGLI IL SUO NOME: "MAIPIÙ"!

OH, ECCOLO! DOVE TI ERI CACCIATO, MAI PIÙ?
MAIPIÙ!

DÌ ARRIVEDERCI AI SIGNORI!
MAIPIÙ!

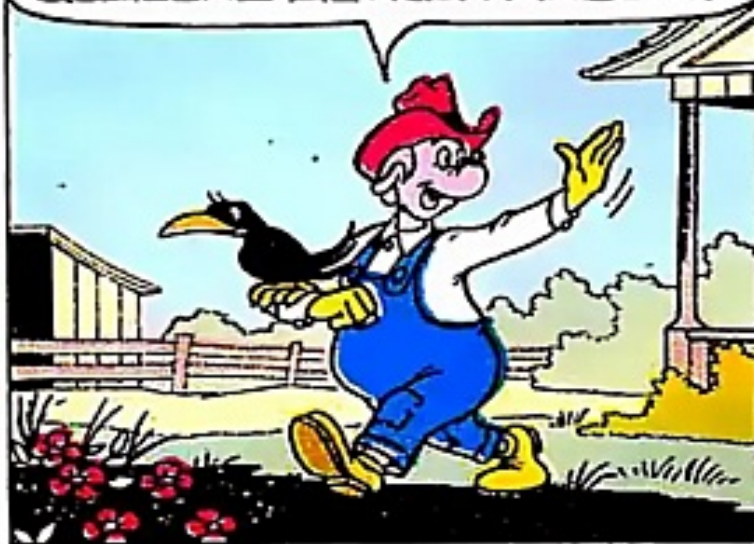
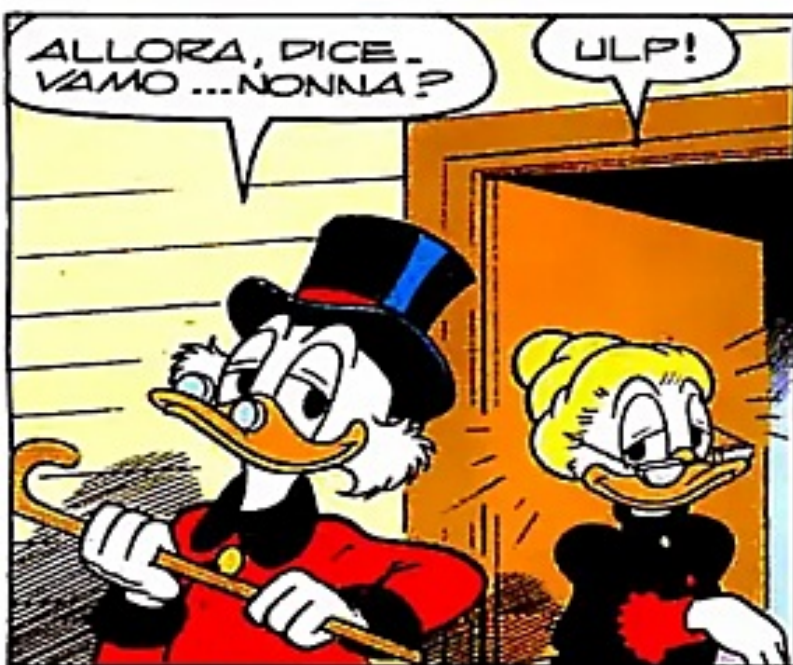
LA PROSSIMA VOLTA, VEDRETE, CONOSCERÀ ANCHE QUALCHE ALTRA PAROLA!

ALLORA, DICE-VAMO ...NONNA?
ULP!

SONO PROPRIO UNA SCIOCCA, PAPERONE! EH! EH! EH!
EH! EH! SPAVENTARSI COSÌ... ALLA TUA ETÀ! SUVVIA! EH! EH!

MAIPIÙ! CHE RAZZA DI NOME! AH! AH!
E PENSARE CHE TI HA SCONVOLTO! EH! EH!

DEVI PROPRIO SCAPPARE, PAPERONE? ALLA RADIO C'È UN PROGRAMMA DI VECCHIE CANZONI, E...
ACCENDI, NONNA...

OGGI NON NE SCRIVONO PIÙ DI COSÌ BELLE, PAPERONE!
MAI PIÙ, VORRAI DIRE! EH! EH!
FINE

ROBO MACHINE
PUZZLER FIENDS
Sembrano Dèmoni,
si trasformano
in Mostri.
Uniti diventano
un Robot
Gigante
dalla forza
devastante:
una testa
pensante, un corpo
imponente, due zampe
possenti, quattro
artigli lucenti.
4
Demone-mostro n. 4
IL CORPO
BANDAI
Da dèmone a mostro
da mostro a dèmone
tutte le volte che vorrai.
E ricordati: può diventare
il corpo imponente
del tuo Robot Gigante.
Dipende da te.

# Visti gli occhiali del cuore?

Publipool Ayer

# Cerchiamo uomini stanchi di essere ragazzi.

Desidero ricevere informazioni per l'ammissione alle SCUOLE SOTTUFFICIALI

Nome ..........................................

Cognome ............................ Età ........

Indirizzo ......................................

Città ............................ Codice ........

Spedire a:
MINISTERO DIFESA MARINA
MARIPERS DIVISIONE I$^a$
00100 ROMA

TO86

## In Marina vi paghiamo per imparare.

Se siete stanchi di rimanere gli eterni ragazzi e volete iniziare a crescere la Marina Militare ve ne offre l'opportunità.

Perché la Marina vi aiuta a costruirvi un futuro, pagandovi per imparare, e farvi raggiungere i massimi livelli di specializzazione nel campo prescelto.

Dai 17 ai 24 anni la Marina vi attende, per fare di voi dei veri professionisti, ma soprattutto dei veri uomini.

# PRINCESS ALLURA E IL BLUE LION: IL CORAGGIO DEL TUO MULTIFORMER.

WALT DISNEY
TOPOLINO e il MISTERO del PRIMO UOMO VOLANTE
"QUASI TUTTI SANNO CHE NEL LONTANO 17 SETTEMBRE 1903, UN AEROMOBILE CO-STRUITO DAI FRATELLI WILBUR E ORVILLE WRIGHT SI ALZO' DA TERRA PER UN BREVE VOLO SULLA SPIAGGIA DI KILL DEVIL HILLS, NEL NORTH CAROLINA!"
N
W
E
S
VRUUM

IN UN GIORNO IMPRECISATO DEL GENNAIO DEL *1888*, INFATTI, UN ALTRO UOMO AVEVA *GIÀ VOLATO* NEL CIELO DI PARIGI!

OOOHH!

IMPOSSIBILE!
IN EFFETTI, E' QUASI, INCREDI-BILE...

...PERÒ, IL PROFESSOR MONGOL FIER È UN GRANDE ESPERTO DELLA STORIA DEL VOLO!

ECCO L'INGRANDIMENTO DI UNA RARISSIMA FOTOGRA-FIA SCATTATA PROPRIO NEL GENNAIO 1888!

VI SI NOTA CHIARAMENTE UN OGGETTO VOLANTE DALLA FORMA DI PIPISTRELLO!

SI VEDE ANCHE IL PILOTA, A BORDO, MA È TROPPO LONTANO E QUINDI NON RICONOSCIBILE!

FANTASTI-CO!
SECONDO ME E' UN FOTO-MONTAGGIO!
MA VA'! SI VEDE BENISSIMO CHE E' UNA FOTO VERA!

CALMA, SIGNORI! CALMA! ORA VI SPIEGO TUTTO!

"NELL'ALBA DI QUEL FATIDICO GIORNO DEL 1888, A PARIGI, UN TURISTA AMERICANO..."
CHE TEMPO MAGNIFICO! E CHE PACE!

L'IDEALE PER SCATTARE QUALCHE FOTOGRAFIA IN TUTTA TRANQUILLITA'!

NON MI RESTA CHE SCEGLIERE QUALCHE SOGGETTO INTERESSANTE!

MI SISTEMERÒ QUI! QUESTA VEDUTA DELLA CITTÀ È PROPRIO SPLENDIDA!

MERITA DAVVERO DI ESSE-RE IMMORTALATA!

ECCO UNA LASTRA SECCA ULTRA SENSIBILE! UNA NOVITÀ ASSO-LUTA!

RICHIEDE SOLO UN DECIMO DI SECONDO DI ESPOSIZIONE!

ED ECCOMI PRONTO A SCATTAR... EHI!

MA È FANTASTICO! UN UOMO VOLANTE SU UNA SPECIE DI PIPISTRELLO A MOTORE!
CLICK
CLACK

HO... HO SCATTATO UNA FOTO STORICA!

LA PORTERÒ AI GIORNALI! SARÒ IL FOTOGRAFO PIÙ FAMOSO DEL MONDO!

"L'EDITORE DEL "PETIT JOURNAL", PERÒ, NON SI DIMOSTRÒ ALTRETTANTO ENTUSIASTA!"

OH, OH! UN ALTRO FOTOGRAFO!
SIETE GIÀ IL TERZO QUESTO MESE!

HO QUI DENTRO QUALCOSA DI SENSAZIONALE!
DICONO TUT-TI COSÌ!

L'ULTIMO COSA CI HA PROPO-STO?
UN RITRATTO DELLA TORRE EIFFEL IN CO-STRUZIONE! EH! EH!

CHE NE DIRESTE DEL-L'IMMAGINE DI UN UOMO VOLANTE!
DIREI CHE SAREB-BE UN SOGNO! MA NON CREDO...

...CHE LA VOSTRA APPARECCHIATU-RA POSSA FOTOGRAFARE LA FAN-TASIA! AH! AH!
SGRUNT!

MOLTI ALTRI SIMPATICONI DOPO...
PFUI! NE HO ABBASTANZA! ME NE TORNO A CASA!
AH! AH! AH! IL PIPI-STRELLO A MOTORE! IH! IH! IH!

NON SAPPIAMO COSA ACCADDE IN SEGUITO...

CERTO E' CHE, QUALCHE GIORNO FA, UN ANTIQUARIO HA TROVATO QUESTO PREZIOSO ALBUM...

...CONTENENTE L'ECCEZIONALE DOCUMENTO FOTOGRAFICO E ALCUNE NOTE SU COME FU SCATTATA LA FOTO!

DEL MISTERIOSO UOMO VOLANTE, INVECE NON SI SEPPE PIU' NULLA!
CHE AVVENTURA AFFASCINANTE!
CHE STORIA ROMANTICA!

VENNERO SOLO RITROVATI I RESTI DEL SUO VELIVOLO, VI_CINO AD ALCUNI CAPANNONI INDUSTRIALI, ALLA PE_RIFERIA DI PARIGI!

UN BEL MISTERO, EH, PIPPO?

ZZZZZ

MA... E' IMPOSSIBILE! SOLO IL PROFESSOR MONGOL FIER NE ERA AL CORRENTE!
ERRORE!
HO IN SOLAIO QUALCOSA CHE TI FARÀ CAMBIARE IDEA!
ANDIAMOCI SUBITO, ALLORA!

" ERA L'ALBA DI UN GIORNO DI GENNAIO DEL 1888! IL MIO AMICO **MICHEL TOPO'** PASSEGGIAVA SERENO PER UNA STRADA PANORAMICA DI PARIGI... "

MAGNIFICO! NIENTE DI MEGLIO DI QUATTRO PASSI, AL MATTINO PRESTO!

NOOO! NON E' POSSIBILE!
ECCO UNA LASTRA SECCA ULTRASENSIBILE! UNA NOVITA' ASSOLUTA!

ECCOMI PRONTO A SCATTAR... EHI!
NON PUO' AVERLO FATTO!

INCREDIBILE!

...LO HA FATTO!
CIUFF
CIUFF
CIUFF

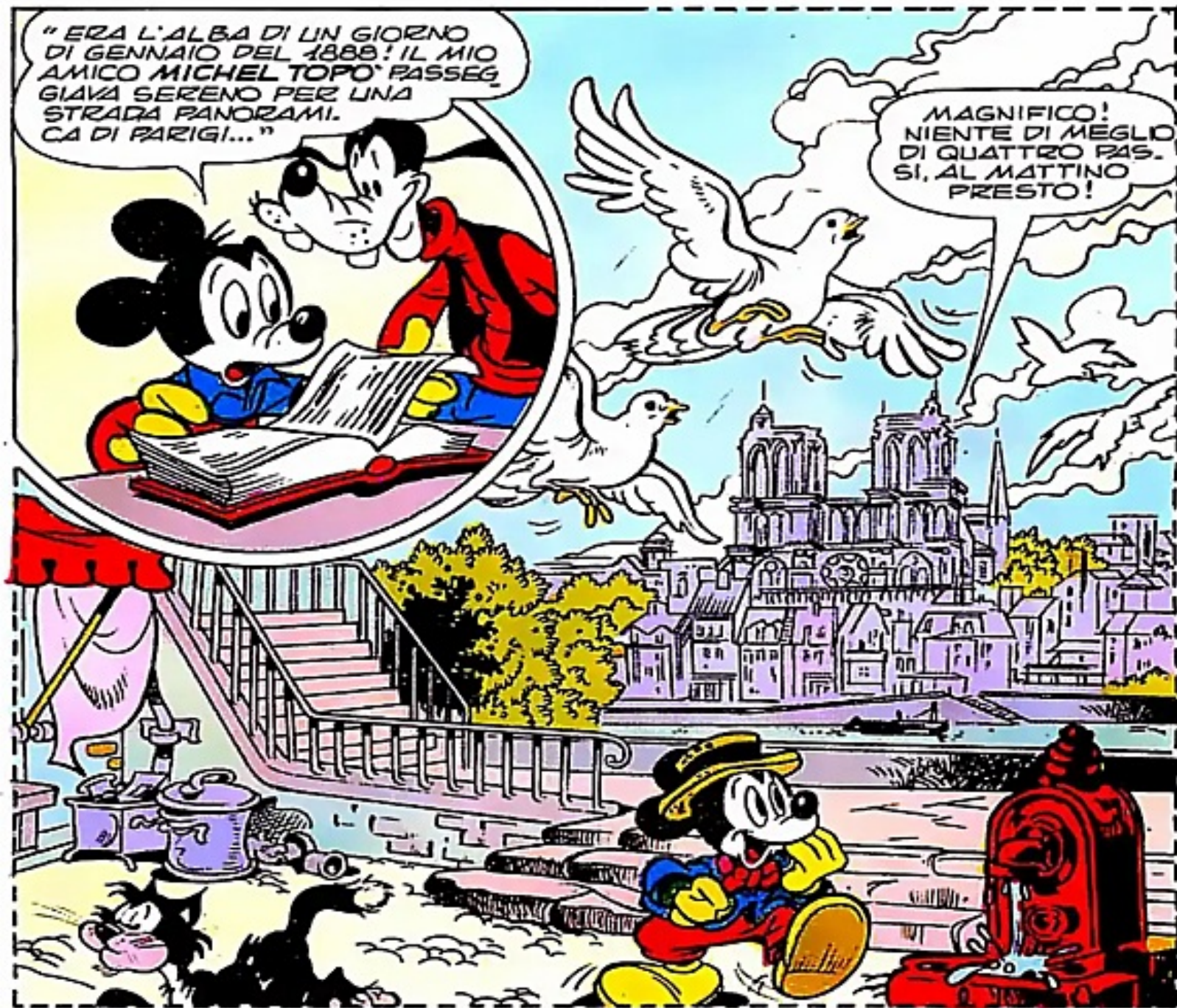
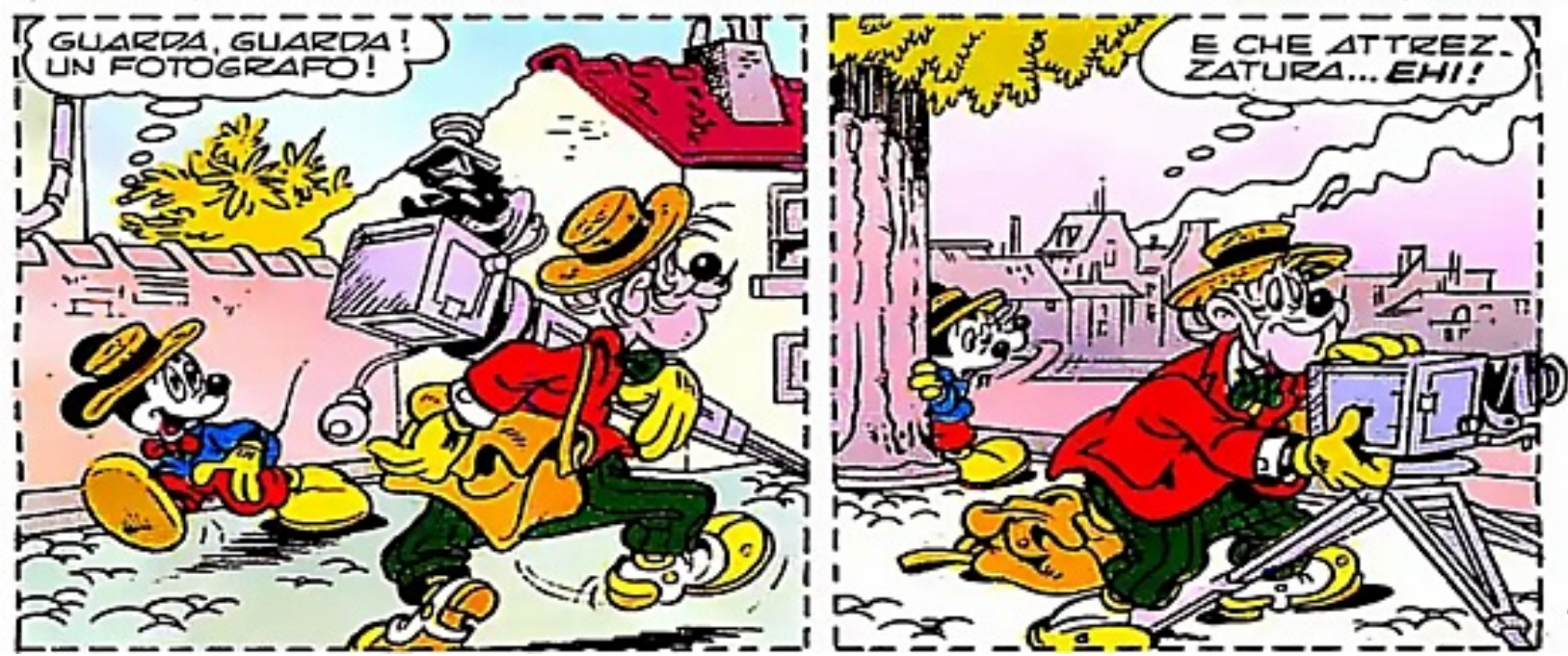
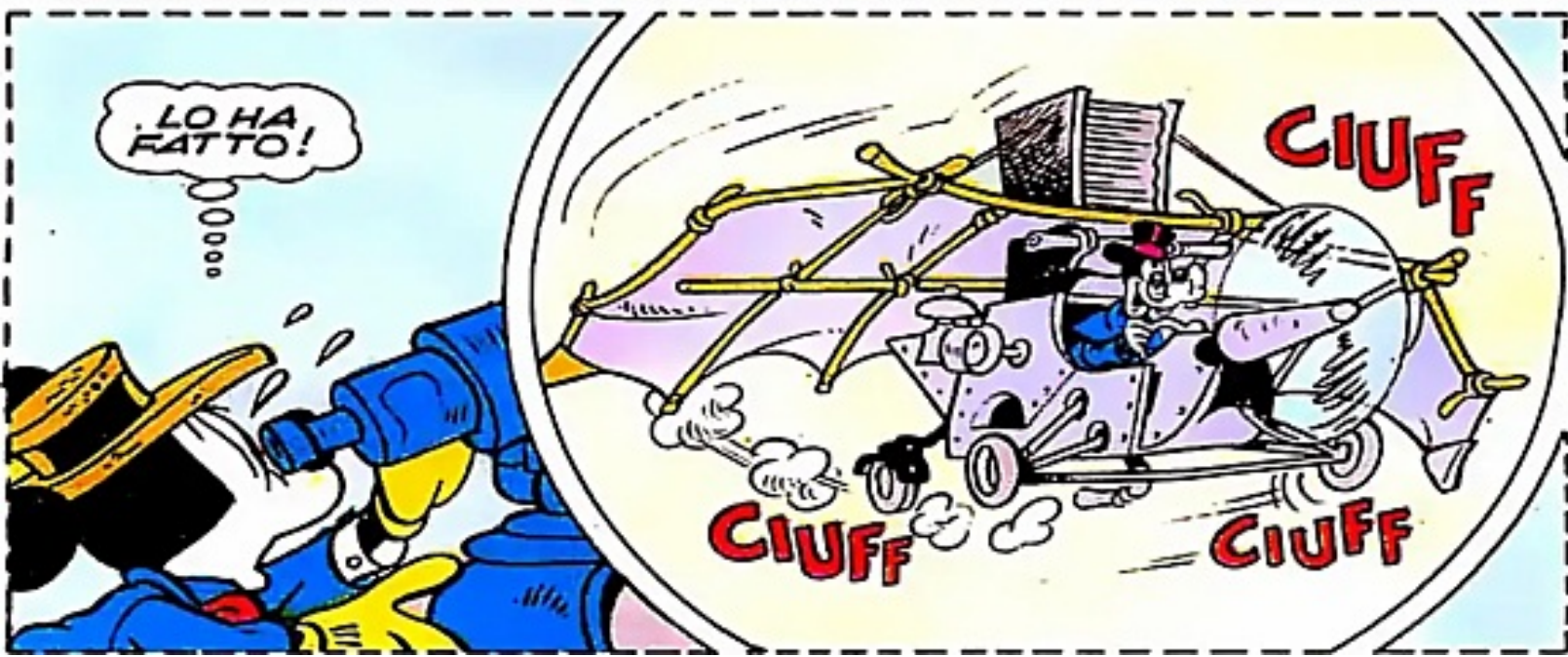
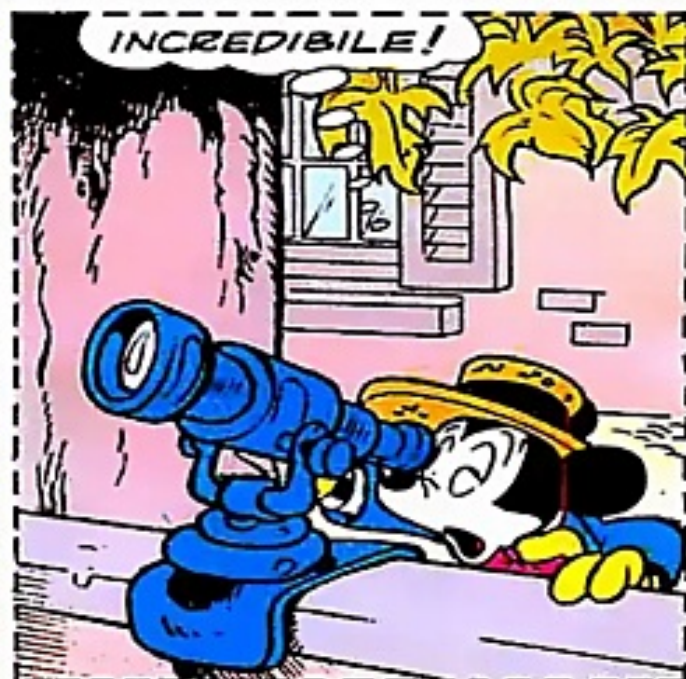
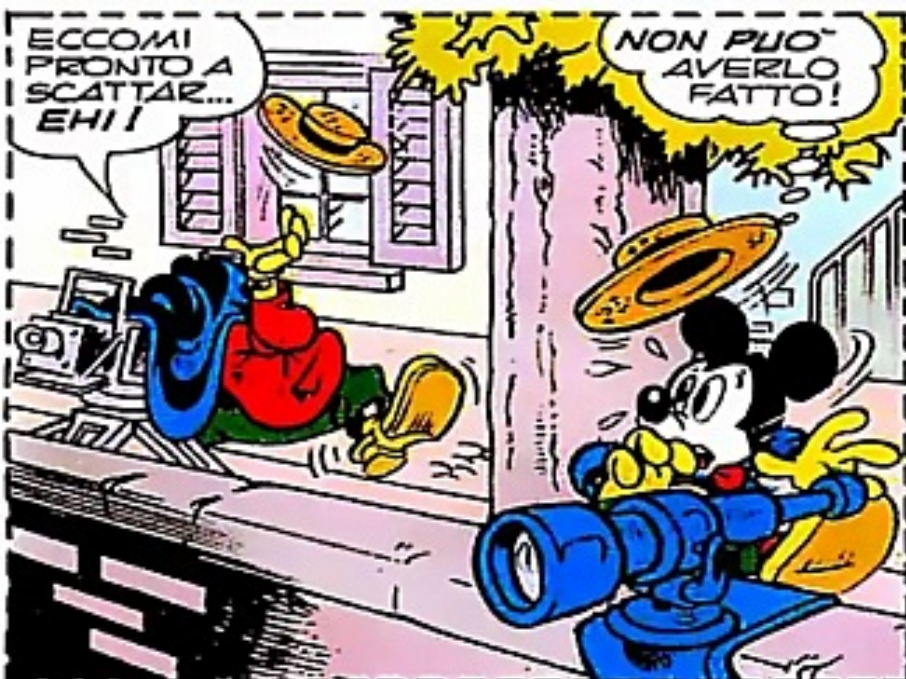
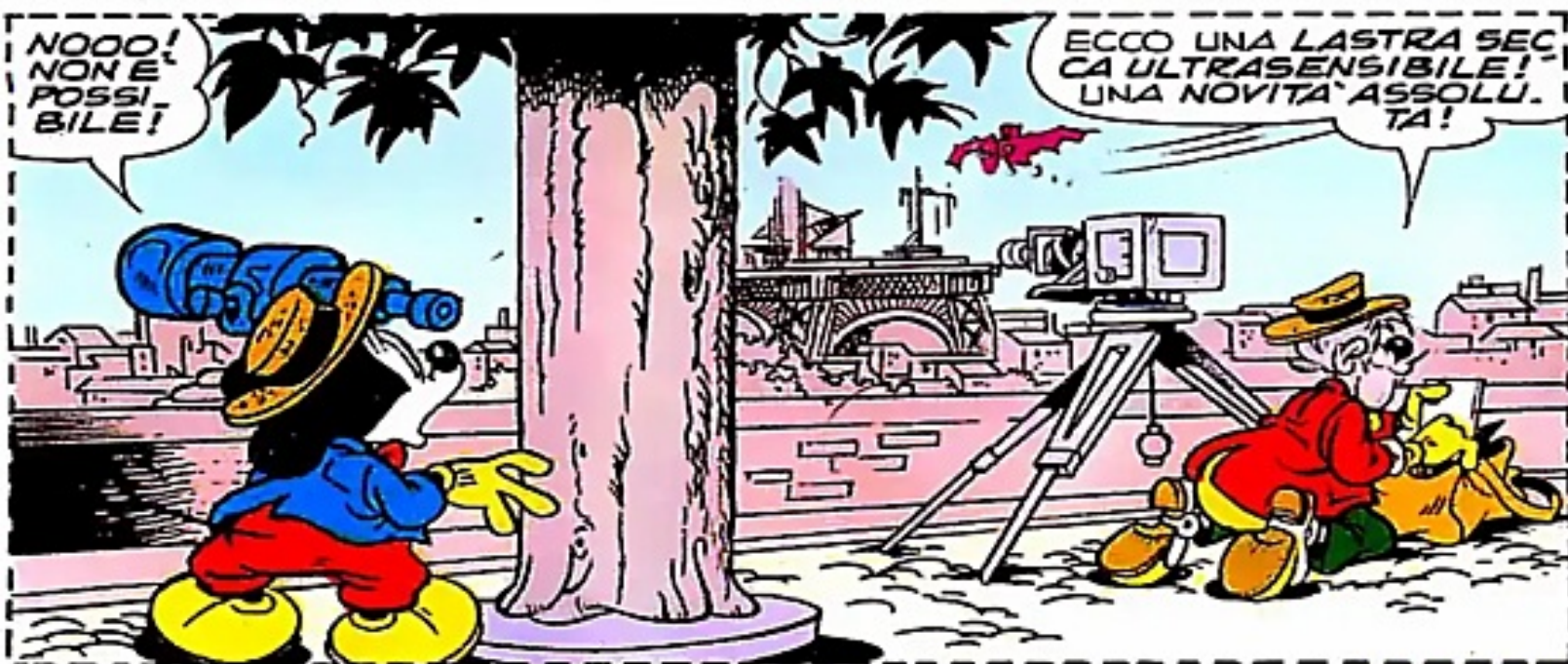
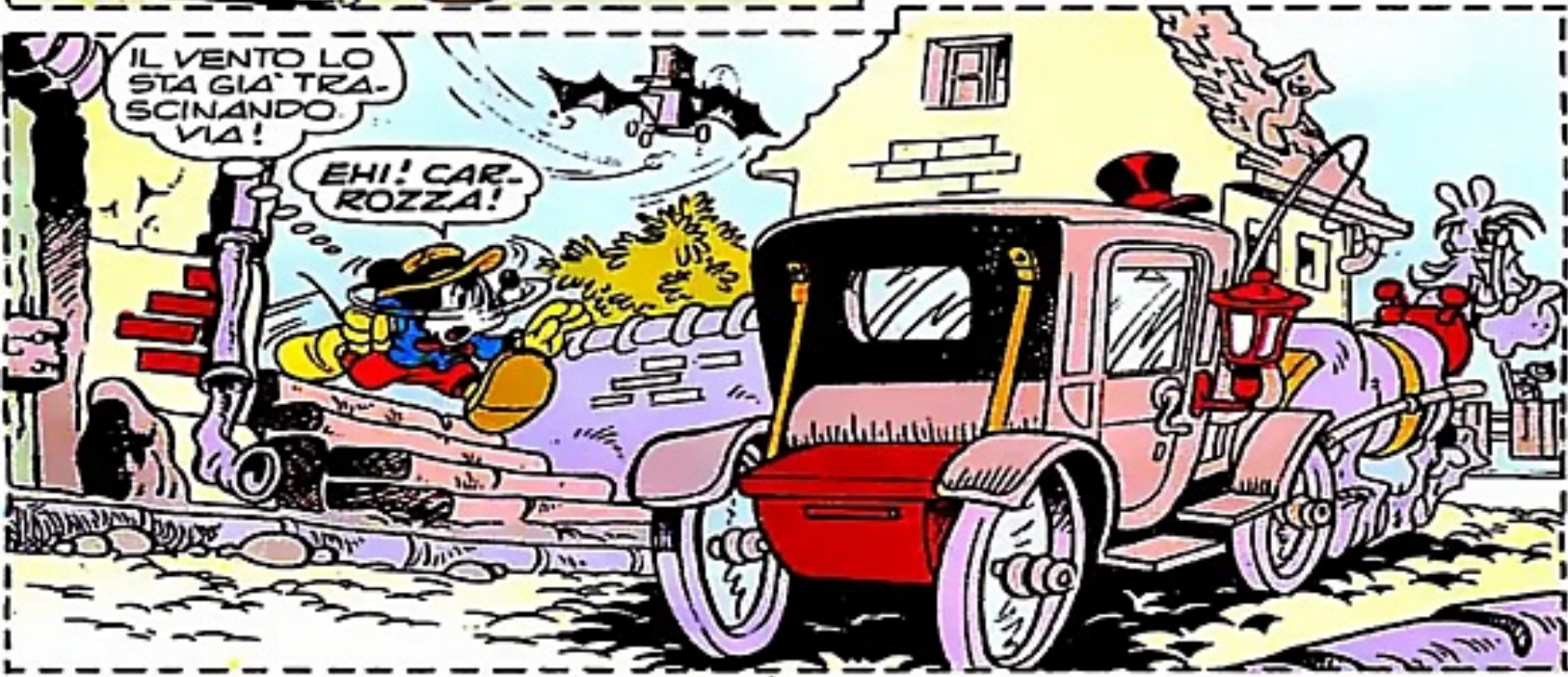
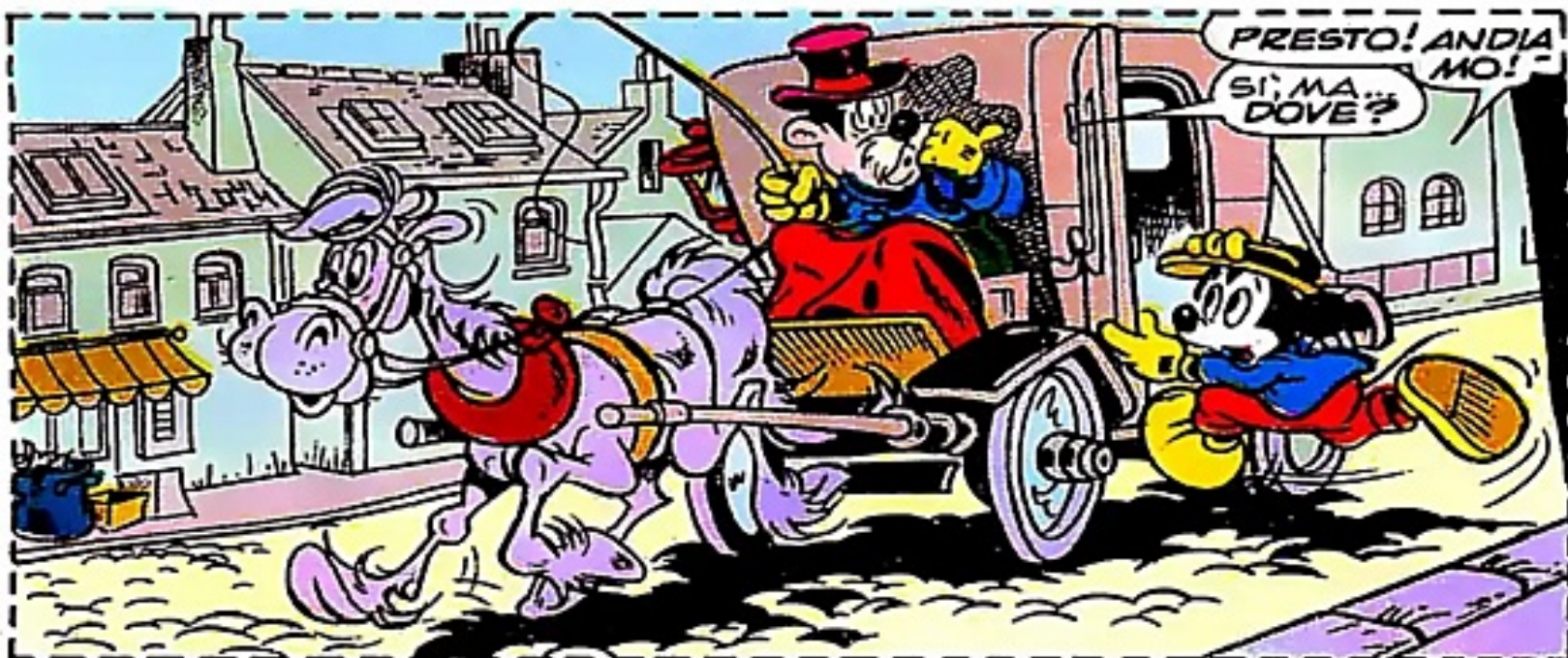
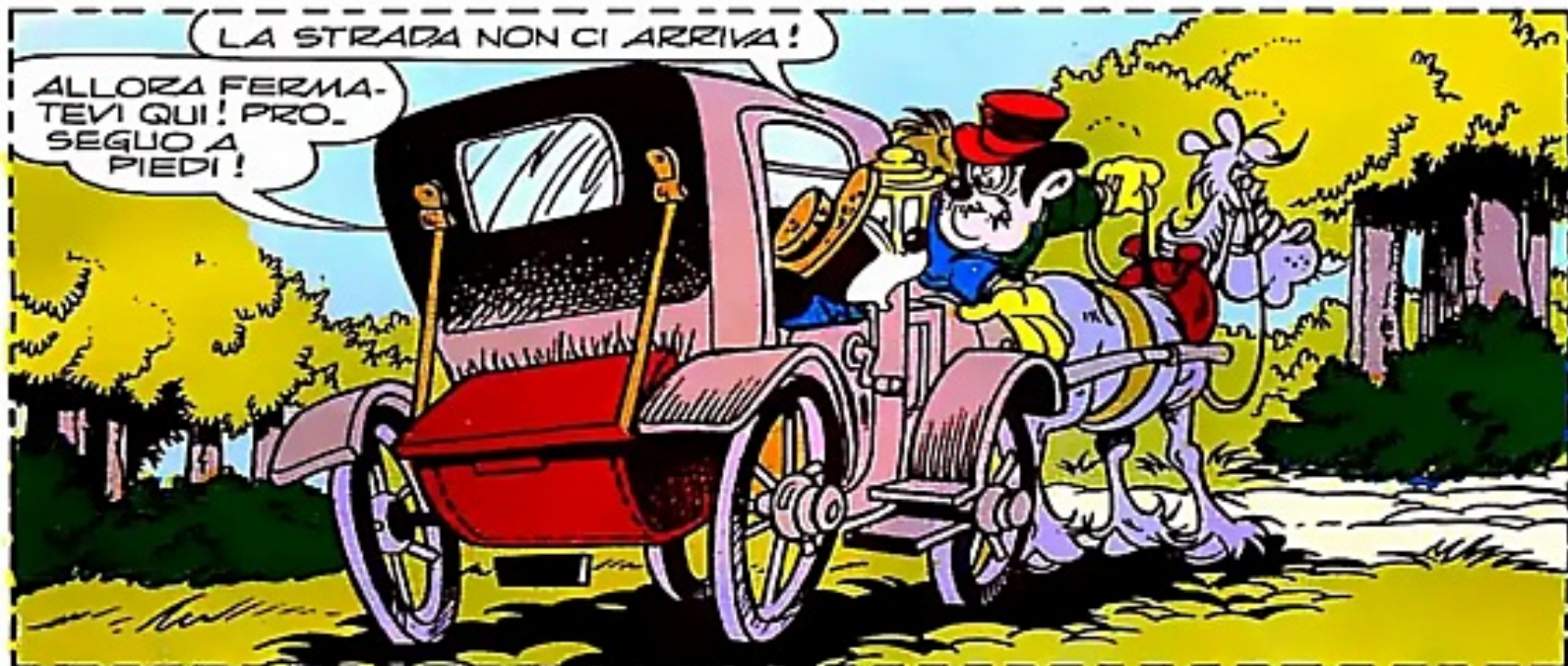
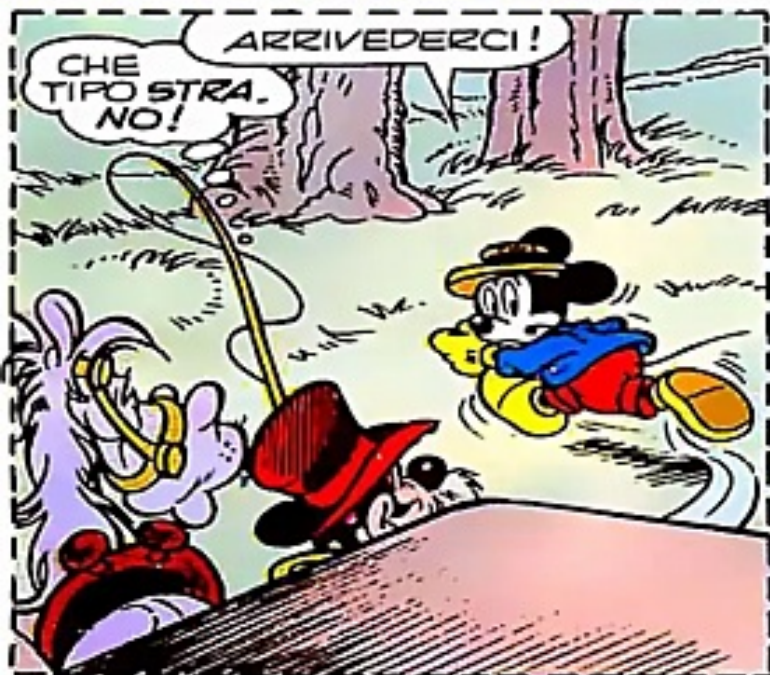
SIGH! CENTO NE PENSA E *MILLE* NE *FA*!

E *QUESTA*, GLI AVEVO DETTO DI NON FARLA ASSOLUTAMENTE!

PRESTO! ANDIAMO!
SÌ, MA... DOVE?

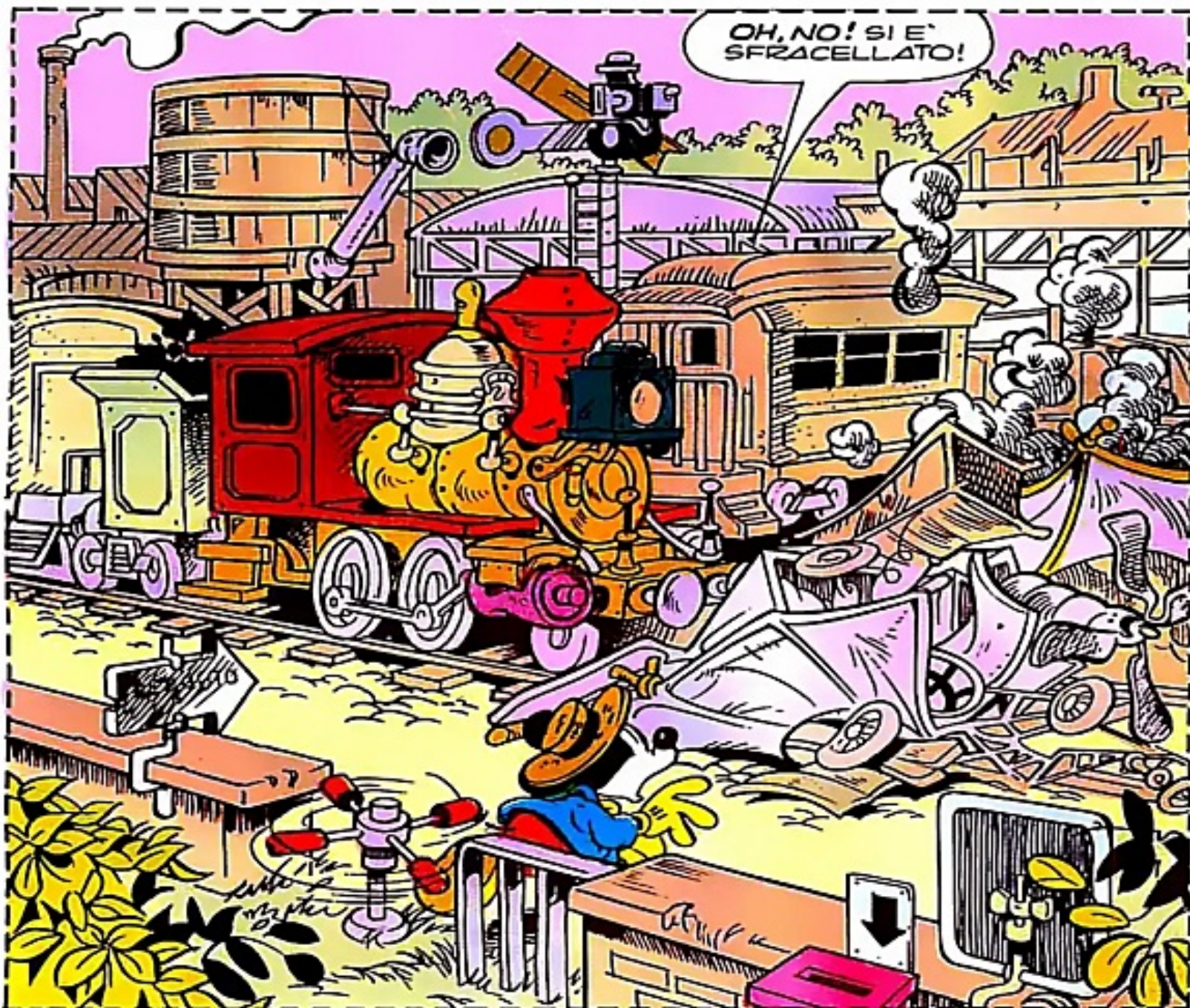
GIÙ PER DI LÀ! PRESTO!
D'ACCORDO!

SPERIAMO BENE!

ORA DIRIGETEVI VERSO QUELLA MACCHIA DI ALBERI!
IMPOSSIBILE!

LA STRADA NON CI ARRIVA!
ALLORA FERMATEVI QUI! PROSEGUO A PIEDI!

ARRIVEDERCI!
CHE TIPO STRANO!

IN CIELO NON C'È PIÙ!

QUESTI ALBERI NON FINISCONO MAI!

ECCOMI FINALMENTE FUOR... GA-GASP!

OH, NO! SI E' SFRACELLATO!

EHI! UN MOMENTO! FORSE NON E' ANCORA IL MOMENTO DI PIANGERE!
QUI ATTORNO NON V'E' TRACCIA DI PIPP!
PERCIO' E' RIUSCITO A SALVARSI... ANCHE SE NON RIESCO A CAPIRE COME!
FORSE E' GIA' AL SICURO A CASA SUA, IN QUESTO MOMENTO!
CORRO SUBITO A CONTROLLARE!

E COSÌ, MICHEL TOPO SI DIRIGE VERSO LA RESIDENZA DI PIPP LE GENIE...
PUFF! PANT! NON SI PUÒ CERTO DIRE CHE ABITI IN UN LUOGO QUALUNQUE!
COME FARÀ A ARRAMPICARSI QUASSÙ... PANT! PANT! TUTTE LE VOLTE CHE TORNA A CASA?
BOH? COMUNQUE, SONO QUASI ARRIVATO... PUFF! PANT!

FLAP
FLAP
FLAP
SPERO SOLO DI TROVARL... GU-GULP!
FLAP
FLAP
EHI, VATTENE!
SPARISCI, TI DICO!
SIGH! STO PER PERDERE L'EQUILIBRIO!
Fiii Fiii
AIUTOOO!

EH! EH! NON HO MAI AMATO TANTO I CESPUGLI, PRIMA D'ORA!

EHI, MICHEL! PUOI SALIRE, ORA!
PIPP!

GELSOMINA NON TI DARÀ PIÙ FASTIDIO!
ALLORA SEI SALVO PER DAVVERO! CHE BELLEZ. ZA!

RAGGIUNTA FINALMENTE L'AMBITA META...
QUESTO POSTO È SEMPRE INCREDIBILE!
YUK, YUK! SONO CONTENTO CHE TI PIACCIA!

MA COSA TE NE FAI DI TUTTE QUESTE CIAN-FRUSAGL... EHM... DI TUTTI QUESTI APPA-RECCHI?
OH, E' PRESTO DETTO!

STO PREPARANDO UN PO' DI MATERIALE PER L'ESPO-SIZIONE MONDIALE DEL PROSSIMO ANNO!

AVEVO ANCHE IDEATO QUESTA MAGNIFICA SCULTURA DA REALIZZARE IN SCALA CICLO-PICA QUALE SIMBOLO DEL-LA MANIFESTAZIONE!..
MOSTRUO-SA!

...E INVECE HANNO SCEL-TO QUELLA TORRE INSI-GNIFICANTE!
LA TORRE EIFFEL?

LA STANNO GIÀ COSTRUENDO!
PFUI! CHE INUTI-LE SPRECO!

UNA SCIOCCHEZZA PER NULLA CREATIVA! LA MIA SCULTURA, INVECE, ERA TUTT'ALTRA COSA!
EHM... SI', CERTO, MA...

... PARLAMI, PIUT-TOSTO, DEL TUO VELIVOLO!
SIGH! POVERO ICARO!

LO DEVO ESPORRE L'ANNO PROSSIMO!
MA COME HAI FATTO A SALVARTI?

PROVA A INDOVINARE!
BE', ECCO... NON SO PROPRIO!

EPPURE E' SEM-PLICISSIMO!
MA CERTO! LA TUA AQUILA!

PROPRIO COSÌ! ACCORTOMI CHE ICARO ERA IN DIFFICOLTÀ...
COFF
COFF
SPUT
SPUT
...HO SUBITO CHIAMATO GELSOMINA...
SPUT COFF
FIII
FIII
...CHE È ARRIVATA GIUSTO IN TEMPO...
FLAP
FLAP
COFF
SPUT
...PER SALVARMI, PRIMA CHE ICARO PRECIPITASSE!
FLAP
FLAP
CLANG
CO-COFF
SPUT
SCRIUK

SIGH! POVERINO! CHE BRUTTA FINE!
PERCHE' NON LO RICO-STRUISCI?

IMPOSSIBILE! TROPPO CO-STOSO!

INOLTRE, NON RIPETO *MAI* COSE GIÀ FATTE!
SI; *MA*...

...QUESTO ERA UN APPARECCHIO *IMPORTANTE!*
ANCHE IL PROSSIMO CHE INVENTERO' LO SARA'!

D'ACCORDO, *MA*... AVRAI ALMENO UN PROGETTO?
NATURALMENTE!

POSSO VEDER-LO?
IMPOSSIBILE! E' TUT-TO *QUI DENTRO!*

DUNQUE, NON POTRAI MAI DIMOSTRARE DI AVER VOLATO PER PRIMO SU UN MEZZO PIU' PESANTE... EHI! DOVE VAI, ORA?
TORNO SUBITO!
ECCOMI QUI!
ULP?!
CRASH
STAI PER ASSISTERE ALLA COSTRUZIONE DEL FAVOLOSO MOTOCICLO AD ARIA COMPRESSA SENZA MOTORE!
OH, NOOO!

CHE STORIA FANTASTICA! NON AVREI MAI IMMAGINATO NULLA DI SIMILE!

PERCHE' NON ME NE AVEVI MAI PARLATO?
E PERCHE' AVREI DOVUTO FARLO? DOPOTUTTO SI TRATTA DELLA CRONACA DI UN FALLIMENTO!

MA IL MOTOCICLO AD ARIA COMPRESSA FU TUTTA UN'ALTRA COSA! TI CERCO SUBITO IL DIARIO IN CUI SE NE PARLA!
EHI, ASPETTA! NON C'E' FRETTA!

DOVREBBE ESSERE QUI SOTTO!
E' INUTILE! TRA PIPPO E I SUOI ANTENATI SAREBBE DAVVERO ARDUO DECIDERE CHI E' PIU' BIZZARRO!
FINE

LEGOLAND

# Il Campionato del mondo.

Freccia Bianca, la favorita, è stata colorata di nero e presentata come Freccia Nera.

*Alla partenza Freccia Nera scatta subito al comando della corsa!*

*Comincia a piovere.*

*Acquerelli?! Dovevo immaginarlo. Stupido!!!*

*...È in arresto, mi segua!*

*La polizia entra in azione.*

*Adesso che il mistero è stato chiarito tocca alla polizia intervenire per fare giustizia.*

*Io lavoro nella nuova scuderia.*

Non perderti la nuova scuola di equitazione e le altre 18 novità a LEGOLAND® Città.

LEGO

Piccoli
Aut. Min. Conc. 7.2.1986 Decr. N. 4/287134
PER RICEVERE SUBITO LA TESSERA
E LA SPECIALE CARTA DA DISEGNO
Vi prego di spedirmi la tessera e la speciale carta da disegno per il piatto dei Piccoli Grandi Artisti.
Nome
Età
Cognome
Via
CAP
Città
Da spedire in busta chiusa affrancata a:
ITALIA RISPONDE
Gli Amici del Mattino - Casella Postale 98 - 25199 Brescia
TP

## Scatena la tua fantasia con i

# Grandi Artisti®

## Fai un disegno, diventerà il tuo piatto.

Usa tutti i colori che vuoi, pennarelli, pastelli a cera, acquarelli... Scatena la fantasia facendo un bel disegno e gli Amici del Mattino trasformeranno il tuo capolavoro in un magnifico piatto. Averlo è facile: basta fare il disegno sulla speciale carta che richiederai compilando e spedendo il tagliando della pagina a fianco. **Ma attenzione, per ricevere il piatto disegnato da te è indispensabile usare solo la carta speciale!** Insieme alla carta speciale riceverai anche la tesserina per raccogliere i punti (ne bastano solo 20!) che troverai su tutte le confezioni degli Amici del Mattino.

Spedisci il tuo disegno e la tessera completata all'indirizzo indicato sulla tessera.

Al più presto riceverai il piatto con il tuo disegno dimostrando così di essere un vero Piccolo Grande Artista.

Intanto assaggia gli squisiti biscotti degli Amici del Mattino, sono tante bontà tutte da provare con tanti gusti diversi: il cioccolato, le nocciole, il cacao, l'arancia.

NUOVI

# Gli Amici del Mattino

## Buoni con tutti i golosi.

# I SUPERTAGLIANDI

Volete conoscere il vostro bioritmo (cioè i giorni in cui siete su e i giorni in cui siete giù)? Volete un'interpretazione della vostra personalità attraverso la firma o attraverso una sequenza di colori? Un computer è a vostra disposizione. Compilate questi tagliandi e speditteli a **TOPOLINO - Fantasyland - Casella Postale 10583 - 20110 Milano**, allegando 1550 lire in francobolli per ciascun tagliando (più la data di nascita o la firma o l'ordine dei colori scelti). Riceverete la risposta (o le risposte) del computer direttamente a casa vostra. Attenzione: la firma deve essere in pennarello nero su foglio bianco!

**TOPOLINO**
**BIORITMI**

Nome ..................................................

Cognome ..................................................

Via .................................... N. ............

Città .................................... CAP ............

Allego 1550 lire in francobolli e la data di nascita.

Maria

**TOPOLINO**
**FIRME**

Nome ..................................................

Cognome ..................................................

Via .................................... N. ............

Città .................................... CAP ............

Allego 1550 lire in francobolli e la mia firma.

TOPOLINO COLORI

BLU GRIGIO GIALLO VIOLA ROSSO VERDE MARRONE NERO

Nome ..................................................

Cognome ..................................................

Via .................................... N. ............

Città .................................... CAP ............

Allego 1550 lire in francobolli e l'ordine in cui ho scelto gli otto colori.


**AMMINISTRAZIONE PUBBLICITÀ** - Tel. 75421
Tariffa inserzioni a colori: lire 7.452.000 alla pagina; seconda di copertina a colori: L. 10.432.000; terza di copertina a colori: lire 8.942.400; quarta di copertina a colori: 14.904.000.

**NUMERI ARRETRATI:** Il doppio del prezzo di copertina. Inviare l'importo a: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. - Sezione Collezionisti - c/c postale n. 925206.

**ABBONAMENTI:** Italia annuale senza dono: L. 49.920; semestrale senza dono: L. 31.200. Italia annuale con dono: L. 62.400 + 1000. Estero annuale con dono: L. 98.800 + 1000; semestrale senza dono: L. 49.400. Per cambio indirizzo, informarci almeno 20 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista. Non inviare né francobolli, né denaro: il servizio è gratuito. Gli abbonamenti possono avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Inviare l'importo a Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. - Ufficio Abbonamenti - servendosi preferibilmente del C.C.P. n. 5231. Gli abbonamenti possono anche essere fatti presso gli Agenti Mondadori nelle principali città.


**TOPOLINO NEL MONDO**

**Il periodico è in vendita nei seguenti Paesi:** Arabia Saudita (spedito per via aerea); Argentina; Australia; Austria; Belgio; Brasile; Canada; Cipro (via aerea); Costa d'Avorio; Egitto (via aerea); Etiopia; Asmara - Addis Abeba (via aerea); Francia; Germania; Ghana; Gran Bretagna; Grecia (via aerea); Kenya; Irlanda; Italia; Jugoslavia; Libia; Tripoli - Bengasi (via aerea); Lussemburgo; Malta (via aerea); Nigeria; Nuova Zelanda; Olanda; Portogallo; Principato di Monaco; Somalia; Spagna; Stati Uniti d'America; Sud Africa; Svezia; Svizzera; Tunisia (via aerea); Uruguay; Venezuela (via aerea); Zimbabwe.

**«NEGOZI MONDADORI PER VOI»**

BARI: *Libreria Giacalone, via Abate Gimma 71; BIELLA: *Libreria De Alessi, via P. Micca 1; BOLOGNA: *Libreria Campo, piazza Calderini 6; BOLOGNA: Mondadori per Voi, via D'Azeglio 14; BRESCIA: *Libreria Queriniana, via Trieste 13; CAPRI: *Libreria Faiella, piazzetta Ignazio Cerio 7/A; CASERTA: *Libreria Arianna, via Roma 33/41; COMO: Mondadori per Voi, via Vittorio Emanuele 36; COSENZA: *Libreria Giordano, corso Mazzini 156/C; CORTINA D'AMPEZZO: *Libreria Lutteri, corso Italia 118; GENOVA-NERVI: *Libreria La Metà del Cielo, via M. Sala 35/r; IVREA: *Galleria del Libro, via Palestro 70; LA SPEZIA: *Libreria La Bella, via Biassa 55; LUCCA: Mondadori per Voi, via Roma 18; MESTRE: *Fiera del Libro, via Garibaldi 1/b,c; MILANO: Mondadori per Voi, corso Vittorio Emanuele 34; MILANO: Mondadori per Voi, corso di Porta Vittoria 51; MILANO: Mondadori per Voi, corso Vercelli 7; MODENA: *Libreria M. V., via Università 19; MONZA: *Libreria Didattica Ragazzi, via De Gradi 10; PADOVA: Mondadori per Voi, via Emanuele Filiberto 13; PALERMO: *Il libraio, via Archimede 189; PISA: Mondadori per Voi, viale A. Gramsci 21/23; ROMA: Mondadori per Voi, via Nazionale 246; ROMA: Mondadori per Voi, lungotevere Prati 1; ROMA: *Libreria Libri per tutti, via Veneto 140; TORINO: Mondadori per Voi, via Roma 53; TORINO: Mondadori per Voi, corso V. Emanuele 58; TRIESTE: Mondadori per Voi, via Gallina 1; UDINE: *Libreria Moderna Udinese, via Cavour 13; VERONA: Mondadori per Voi, piazza Brà. 24; VIAREGGIO: *Libreria La Vela, via Garibaldi 13; VITERBO: *Libreria Quatrini, via della Sapienza 7.

**I negozi con l'asterisco sono «affiliati Mondadori per Voi»*


GAUDENZIO CAPELLI Direttore responsabile
ARNOLDO MONDADORI EDITORE S.p.A.
Stampa Officine Grafiche A. MONDADORI EDITORE VERONA
Pubb. regis. al Tribunale di Milano n. 3670 del 5-3-1955.

Questo periodico è iscritto alla Federazione Italiana Editori Giornali

Accertamenti Diffusione Stampa - Certificato n. 769 del 18 dicembre 1984

# Sulla spiaggia e sul mare con la Bicisplash.

Barbie corre felice sulle spiagge assolate con la nuovissima Bicisplash, che si muove anche in acqua: tanto ha tre grandi ruote a palla che la fanno galleggiare!

Quando Barbie, con la sua Bicisplash, si fa cullare dalle onde del mare, tutti gli amici la guardano ammirati. I capelli dorati di Barbie, la Bicisplash rosa e il mare blu: che spettacolo stupendo!

La Bicisplash è in vendita dal tuo giocattolaio.

Barbie

**COMMANDER**
**LA GRANDE
BASE OPERATIVA
DELLE AUTOROBOT
LANCIA LA SFIDA**

**TRASFORMER**